

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI
PADA KELOMPOK B TK MUSLIMAT NU
TAMANAGUNG I MUNTILAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Sri Yuli Ristanti
NIM 11111247031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOKYAKARTA
NOVEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK B TK MUSLIMAT NU TAMANAGUNG I MUNTILAN” yang disusun oleh Sri Yuli Ristanti, NIM 11111247031 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,

Dr. Suwarjo, M. Si.
NIP 19650915 199412 1 001

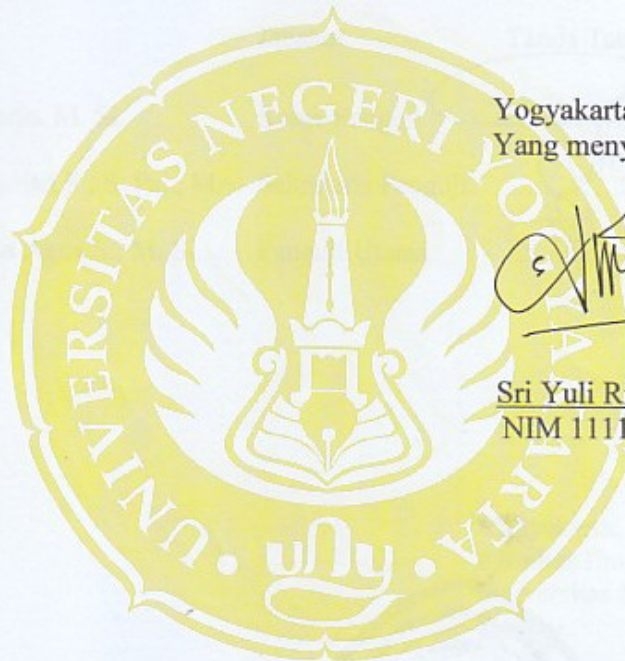
Yogyakarta, 25 September 2013
Pembimbing II,

Sutiman, M. Pd.
NIP 19490709 197803 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.





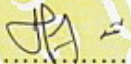
Yogyakarta, 25 September 2013
Yang menyatakan,

Sri Yuli Ristanti
NIM 11111247031

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul " MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK B TK MUSLIMAT NU TAMANAGUNG I MUNTILAN" yang disusun oleh Sri Yuli Ristanti, NIM 11111247031 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suwarjo, M. Si.	Ketua Penguji		22/2013 Oktober
Arumi Savitri F., S. Psi., MA.	Sekretaris Penguji		21/2013 Oktober
Dr. Farida Agus S., M. Si.	Penguji Utama		22/2013 Oktober

Yogyakarta, 12 NOV 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Kreativitas adalah bekal untuk mengembangkan diri dalam menyongsong
kehidupan yang lebih baik.

Setiap saat dalam kehidupan merupakan kreativitas yang tak terbatas.

-Penulis-

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk mereka yang saya hormati.

1. Kedua orangtuaku yang selalu mendoakan dan memberi arahan agar selalu bertambah lebih baik dalam segala hal.
2. Suamiku yang selalu memberi motivasi, semangat, kasih sayang, dan doa.
3. Program Studi PG PAUD yang kubanggakan
4. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang kubanggakan
5. Nusa bangsaku, Negaraku, dan Agamaku

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI
PADA KELOMPOK B TK MUSLIMAT NU
TAMANAGUNG I MUNTILAN**

Oleh
Sri Yuli Ristanti
NIM 11111247031

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada bulan Juni 2013. Penelitian ini menggunakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Subjek yang diteliti adalah 20 anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Objek yang diteliti adalah kreativitas anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila kreativitas anak Kelompok B mencapai 76%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada kondisi awal kreativitas anak Kelompok B sebesar 25%, akhir Siklus I sebesar 65% dengan menggunakan bahan kertas asturo, dan akhir Siklus II sebesar 80% dengan menggunakan bahan spon. Penelitian dihentikan sampai Siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu $>76\%$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan mengalami peningkatan melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri, yang dilakukan dengan cara memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri sejenis atau dari satu bentuk geometri, mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi atau dari perpaduan beberapa bentuk geometri, dan mencipta dari bentuk perpaduan geometri sejenis dan bervariasi pada Tahun Ajaran 2012/2013.

Kata kunci : kreativitas, mencipta dari bentuk geometri, anak Kelompok B

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia yang telah dilimpahkanNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Penelitian ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
2. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Dr. Suwarjo, M. Si., Dosen Pembimbing I dan Bapak Sutiman, M. Pd., Dosen Pembimbing II skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Anik, A. Ma., Guru Pembimbing Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan yang telah banyak membantu kelangsungan pelaksanaan penelitian dan memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Teman sejawat guru di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orangtuaku Bapak Sarkodin dan Ibu Parwiti, serta suamiku yang selalu memberikan kasih sayang, doa, serta dukungannya yang sangat berarti.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk dapat meningkatkan ketrampilan dalam menulis. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca terutama dalam dunia pendidikan.

Yogyakarta, 25 September 2013
Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Kreativitas.....	7
1. Pengertian Kreativitas.....	7
2. Aspek-aspek Kreativitas.....	8
3. Ciri-ciri Kreativitas.....	10
4. Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Kreativitas.....	12
B. Kajian Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	13
1. Kreativitas Anak Usia Dini.....	13

2. Sifat-sifat Natural Perkembangan Kreativitas Anak.....	14
3. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak TK.....	16
4. Tujuan Pengembangan Kreativitas Sejak Usia Dini.....	18
C. Kajian Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri.....	20
1. Hakikat Bermain Mencipta.....	20
2. Geometri.....	22
a. Pengertian Geometri.....	22
b. Macam-macam Bentuk Geometri.....	23
c. Manfaat Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri.....	24
D. Kerangka Pikir.....	25
E. Hipotesis Tindakan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
D. Desain Penelitian.....	29
E. Rencana Tindakan.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
I. Indikator Keberhasilan.....	39

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	40
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	41
3. Deskripsi Data Kreativitas Anak	42
4. Deskripsi Kreativitas Anak Sebelum Tindakan.....	42
5. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	47
6. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	63
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78

C. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Lembar Observasi Kreativitas Anak.....	36
Tabel 2. Rubrik Observasi Kreativitas Anak	37
Tabel 3. Indikator Keberhasilan.....	39
Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Tindakan.....	44
Tabel 5. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Pra Tindakan	45
Tabel 6. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I.....	60
Tabel 7. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I.....	60
Tabel 8. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II	75
Tabel 9. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II	76
Tabel 10. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	80
Tabel 11. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Penelitian Spiral Kemmis dan Mc Taggart.....	29
Gambar 2. Grafik Persentase Kreativitas Anak Pra Tindakan.....	45
Gambar 3. Grafik Persentase Kreativitas Anak Siklus I.....	61
Gambar 4. Grafik Persentase Kreativitas Anak Siklus II.....	76
Gambar 5. Grafik Persentase Kreativitas Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat-surat dan Izin Penelitian.....	87
Lampiran 2. Lembar Observasi, Pedoman Wawancara, dan Rubrik Penilaian Kreativitas Anak	90
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian	94
Lampiran 4. Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	111
Lampiran 5. Rangkuman Penilaian	121
Lampiran 6. Foto Kegiatan Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri.....	123

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga, maupun masyarakat pada umumnya.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak, salah satunya kreativitas.

Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki setiap orang, dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, di antaranya pada Taman Kanak-kanak sebagai salah satu tempat diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini. Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki setiap individu, penting untuk dikembangkan sejak usia dini (Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2005: 8). Karena pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensi tersebut.

Utami Munandar, (1992: 34) mengemukakan bahwa pengembangan kreativitas bagi anak memiliki tujuan: 1) mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya; 2) mengenalkan cara menemukan alternatif pemecahan masalah; 3) membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian; 4) membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukan; dan 5) sikap menghargai hasil karya orang lain .

Berdasarkan pengamatan sehari-hari pada anak Kelompok B di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan, terlihat bahwa kreativitas anak belum berkembang optimal. Hal itu dikarenakan anak belum mampu mencapai empat aspek kreativitas antara lain, *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian. Hal tersebut nampak seperti beberapa anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru. Ada 13 anak yang masih belum percaya diri untuk mencoba mencipta karya yang baru. Sebagian besar anak sering meniru cara guru atau teman dalam menyelesaikan pekerjaannya. Sebagian besar anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru. Selain itu sebagian besar anak kurang komunikatif dalam mengkomunikasikan hasil karyanya serta kurang bervariasi dalam mengapresiasi hasil karyanya.

Pendapat Wallas yang dikemukakan Utami Munandar (1992: 46) Proses berpikir kreatif memiliki ciri-ciri: (1) mampu mengemukakan ide-ide yang serupa

untuk memecahkan suatu masalah (*fluency*/ kelancaran); (2) mampu menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa (*flexibility*/ keluwesan); (3) mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa (*originality*/keaslian); (4) mampu menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan (*elaboration*/ keterperincian); dan (5) memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (*sensitivity*/ kepekaan).

Aktivitas pembelajaran menggunakan beragam bentuk geometri yang dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar akan lebih menggairahkan lagi bagi anak dengan mengeksplorasi berbagai bentuk geometri. Kegiatan bermain menggunakan ragam bentuk geometri memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikap, minat, dan masalah-masalah yang dihadapinya, membicarakan tujuan dan aspirasinya, menyatakan apa yang dipikirkannya, membagi perasaan yang dirasakannya, serta menjelaskan apa saja yang dilakukannya. Selain itu bermain menggunakan ragam bentuk geometri juga memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan, menafsirkan, menganalisa, mengkritik, membantu anak menemukan berbagai asumsi, serta memberikan kesempatan untuk berpikir atau mencipta.

Permainan mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Dengan bermain kotak warna-warni berbagai bentuk, anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai struktur yang mantap dan tidak mantap mengenai keseimbangan. Selain itu pada saat bermain ragam bentuk geometri, fantasi, atau

imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Anak akan refleksi menyampaikan hasil pemikirannya, baik dengan bentuk bahasa, motorik atau fisik, hasil kerja atau ciptaannya, sosial seperti bekerjasama dalam kelompok, emosional seperti menghargai hasil kerja, menemukan penyelesaian atas masalah yang dihadapinya, mendorong berpikir dengan logika, pemahaman mengenai konsep ruang, pengetahuan, matematik, dan seni.

Usaha yang telah dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak terutama dalam kegiatan membentuk selama ini kurang berhasil untuk mengoptimalkan seluruh kreativitas anak. Misalnya saja guru membiarkan anak mengeksplorasi atau bermain dengan benda-benda yang ada di sekitarnya, guru juga selalu memfasilitasi kreativitas anak dengan benda-benda yang menarik dan bervariasi. Kegiatan untuk pengembangan kreativitas yang sering diberikan adalah menggambar dan membentuk dari plastisin sehingga kurang bervariasi.

Oleh karenanya salah satu kegiatan pembelajaran dengan bermain mencipta dari bentuk geometri untuk mengembangkan kreativitas anak, sangatlah sesuai. Untuk itu agar kreativitas anak di Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan dapat berkembang secara optimal, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan bermacam bentuk geometri yang terbuat dari bahan-bahan yang menarik dan bervariasi serta kegiatan dilakukan sambil bermain. Dengan demikian penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri pada Kelompok B di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Perkembangan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan belum optimal, hanya 5 anak yang mempunyai kreativitas tinggi.
2. Beberapa anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru.
3. Ada 13 anak yang masih belum percaya diri untuk mencipta karya yang baru.
4. Anak sering meniru cara guru atau teman dalam menyelesaikan pekerjaannya.
5. Sebagian besar anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru.
6. Anak kurang komunikatif dalam mengkomunikasikan hasil karyanya.
7. Sebagian besar anak kurang bervariasi dalam mengapresiasi hasil karyanya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada masalah tentang perkembangan kreativitas anak yang belum optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mencipta suatu bentuk sebagai wujud hasil karyanya.
- b. Bagi pendidik, untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kreativitas anak.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk mencipta (Depdiknas, 2002: 599). Supriyadi (dalam Yeni Rahamawati & Euis Kurniati, 2005: 13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Sejalan dengan pendapat di atas Torren (dalam Suratno, 2005: 23) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas ini meliputi *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian. Kreativitas ini juga memiliki ciri afektif, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan ingin mencari pengalaman baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dianalisis bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu objek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

2. Aspek-aspek Kreativitas

Rhodes (dalam Martini Jamaris, 2006: 67) merumuskan kreativitas dalam *Four P's of Creativity* yaitu *person, process, press, dan product*.

a. Kreativitas dari aspek pribadi/ *person*

Muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Martini Jamaris mengemukakan kreativitas dilihat dari aspek pribadi meliputi:

- 1) *Fluency*/ kelancaran, yaitu kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide-ide, mengungkapkan, dan mengembangkan ide-ide kreatifnya secara lancar.
- 2) *Flexibility*/ kelenturan, yaitu kemampuan melihat masalah dari beberapa sudut pandang yang merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Anak mampu memecahkan masalahnya dengan melihat berbagai sudut pandang yang berbeda sebagai alternatif untuk menemukan jalan keluarnya.
- 3) *Originality*/ keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan yang lainnya.
- 4) *Elaboration*/ keterperincian, yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan dan terlihat orang lain.

b. Kreativitas sebagai proses/ *process*

Anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan serta jangan terlalu cepat mengharapakan produk kreatif yang

bermakna dan bermanfaat karena hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.

c. Kreativitas dari aspek pendorong/ *press*

Kreativitas yang dimiliki anak memerlukan dorongan atau motivasi agar dapat berkembang dengan optimal. Dorongan tersebut terdiri dari:

- 1) Dorongan dari dalam individu, yaitu berupa minat, hasrat, dan motivasi diri.
- 2) Dorongan dari luar individu, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan, sehingga bakat kreatif anak dapat diwujudkan dan dapat berkembang secara optimal.

d. Kreativitas sebagai produk/ *product*

Produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan lingkungannya. Hasil karya anak dapat disebut kreatif jika baginya hal itu baru, anak belum pernah membuat itu sebelumnya, dan anak tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Hal yang paling penting produk kreativitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi.

Pendapat di atas dapat dianalisis bahwa Empat P yang meliputi aspek pribadi, proses, produk, dan pendorong saling berkaitan yaitu pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk yang kreatif. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif,

kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

3. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan ciri non kognitif. Utami Munandar (1992: 51) menyatakan bahwa perpaduan ciri kognitif dan ciri afektif dalam pengembangan kreativitas dimaksudkan agar kreativitas yang dimiliki individu itu dapat terwujud secara nyata. Pengembangan kreativitas individu tidak hanya membutuhkan ketrampilan untuk berpikir kreatif saja, tetapi juga memerlukan pengembangan pembentukan sikap, perasaan, dan kepribadian yang mencerminkan kreativitas.

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif dan kognitif antara lain:

- a. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif meliputi: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, serta sikap menghargai.
- b. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognitif meliputi: ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes atau fleksibel, serta ketrampilan berpikir orisinal dan elaboratif.

Adapun ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak khususnya pada anak usia prasekolah antara lain:

- a. Senang bereksplorasi dengan lingkungan.
- b. Mengamati dan memegang benda-benda untuk memperoleh pengalaman.
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

- d. Bersifat spontan dalam menyatakan pikiran dan perasaan.
- e. Senang berpetualang untuk mendapatkan pengalaman baru.
- f. Senang bereksperimen.
- g. Tidak cepat merasa bosan dan senang melakukan bermacam-macam hal.
- h. Memiliki daya imajinasi tinggi.

Ada pula ciri-ciri kreativitas yang lain menurut Sumanto (2005: 39) bahwa anak kreatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut yaitu: (1) mempunyai kemampuan berpikir kritis; (2) ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan sebagai tantangan; (3) berani mengambil resiko; (4) tidak mudah putus asa, (5) menghargai keindahan; (6) mau berbuat atau berkarya; serta (7) menghargai diri sendiri dan orang lain.

Dari beberapa pandangan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa anak kreatif mempunyai kemampuan berpikir kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta mau berbuat dan berkarya untuk menghasilkan suatu ide ataupun karya baru. Hal tersebut dilakukan oleh anak agar mendapat pengakuan tentang keberadaan dirinya dan dianggap sejajar dengan orang dewasa, sehingga anak akan selalu menampilkan kreativitas yang sangat membantu perkembangan jiwanya dan pada akhirnya anak mampu hidup secara mandiri tanpa menggantungkan diri pada orang lain.

Dari ciri-ciri di atas pendidik ataupun orang tua mampu menyatakan bahwa anak mempunyai kreativitas. Kreativitas anak perlu diasah dan dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak pastinya dipengaruhi

berbagai faktor, sehingga orang tua ataupun pendidik harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas menurut Utami Munandar (1992: 134) antara lain:

a. Jenis kelamin

Jenis kelamin akan berpengaruh terhadap kreativitas. Anak laki-laki cenderung lebih besar kreativitasnya dari pada anak perempuan, terutama setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan yaitu, anak laki-laki dituntut untuk lebih mandiri, sehingga anak laki-laki biasanya lebih berani mengambil resiko dibandingkan anak perempuan.

b. Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah, dan anak bungsu akan berbeda tingkat kreativitasnya. Anak yang lahir di tengah, belakang, dan anak tunggal cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak yang lahir pertama. Hal ini terjadi karena biasanya anak sulung lebih ditekan untuk lebih menyesuaikan diri oleh orangtua sehingga anak lebih penurut dan kreativitasnya mati.

c. Inteligensi

Anak yang inteligensinya tinggi pada setiap tahapan perkembangan cenderung menunjukkan tingkah kreativitas yang tinggi dibandingkan anak yang inteligensinya rendah. Anak yang pandai lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menyelesaikan konflik sosial.

d. Tingkat pendidikan orangtua

Anak yang orangtuanya berpendidikan tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan pendidikannya rendah. Hal ini disebabkan karena banyaknya prasarana serta tingginya dorongan dari orangtua sehingga memupuk anak untuk menampilkan daya inisiatif dan kreativitasnya.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas di atas, dapat pendidik gunakan sebagai acuan dalam pengembangan kreativitas anak.

B. Kajian Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

1. Kreativitas Anak Usia Dini

Setiap anak yang dilahirkan ke dunia dilengkapi dengan berbagai potensi termasuk potensi kreatif. Potensi tersebut tidak akan berkembang baik tanpa lingkungan kondusif dan bantuan dari orang dewasa di sekitarnya. Pengembangan kreativitas anak perlu dilaksanakan sejak usia dini karena fantasi setiap anak muncul sejak usia dini dan akan berkembang dalam rentang usia 3-6 tahun. Pada masa ini anak banyak melakukan kegiatan bermain serta dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada di sekitar.

Kreativitas akan tampak pada awal kehidupan dan pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai kehidupan lainnya, seperti sekolah atau pendidikan, rekreasi, dan pekerjaan. Pada diri anak sering terjadi kegelisahan dan gejolak, karena pada masa ini anak akan mulai menemukan identitasnya. Pada saat yang demikian, anak membutuhkan kreativitas untuk menemukan identitasnya. Dalam mencapai

identitas tersebut, anak dituntut untuk berkarya melalui daya cipta kreativitasnya.

Tugas perkembangan anak yang mendukung kreativitas adalah bahwa anak harus mampu mengembangkan ketrampilan-ketrampilan baru. Anak diharapkan berlatih dan mengembangkan ketrampilan baru sesuai dengan tuntutan hidup sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik. Oleh karena itu dalam memberikan rangsangan terhadap perkembangan kreatif anak perlu disesuaikan dan jangan dipaksakan. Karena pemaksaan kreativitas yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan justru akan membebani individu, sehingga individu tersebut tidak berkembang secara normal.

Dari paparan di atas dapat dianalisis bahwa kreativitas Anak Usia Dini merupakan potensi yang digunakan anak untuk menemukan identitasnya dengan berkarya melalui daya cipta kreativitasnya sehingga anak mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang baru. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut pendidik juga harus mengetahui sifat-sifat natural anak sebagai acuan pengembangan kreativitas yang dilakukan.

2. Sifat-sifat Natural Perkembangan Kreativitas Anak

Anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri secara natural. Yenny Rahmawati dan Euis Kurniati (2005: 79-82) menyatakan bahwa sifat-sifat natural yang sangat menunjang perkembangankreativitas anak yang harus dikembangkan antara lain:

a. Pesona dan rasa takjub

Sifat pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu, merupakan sifat khas anak-anak. Mereka pada umumnya sangat terpengaruh dan tertarik melihat hal-hal baru

yang menakjubkan di lingkungan sekitar anak. Melalui kekaguman terhadap alam sekitar, kreativitas dapat diciptakan.

b. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayal dan imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Dengan berimajinasi sesuatu yang tidak mungkin bisa menjadi mungkin bagi seorang anak sehingga mampu berpikir untuk menemukan penyelesaian masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

c. Rasa ingin tahu

Anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan detail, merabanya, mencium, dan jika perlu dijilat untuk merasakan bagaimana rasanya. Dengan rasa ingin tahunya tersebut, anak kadang tidak peduli dengan apa yang terjadi pada diri anak. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya keinginan anak untuk belajar sesuatu dengan mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas sebelum anak menciptakan karya atau gagasan baru, yang kemudian dikembangkan untuk menjadi pribadi yang kreatif.

d. Banyak bertanya

Masa awal Taman Kanak-kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Dengan bertanya anak akan mengetahui segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya sehingga mampu memperkaya ide atau gagasannya. Dengan mengetahui sifat-sifat natural perkembangan kreativitas anak di atas

pendidik harus mengembangkan kreativitas anak secara optimal agar dapat mencapai tujuan pengembangan kreativitas yang diharapkan.

3. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Kreativitas anak sangat penting dikembangkan sejak usia dini khususnya sejak anak memasuki pendidikan prasekolah di TK. Kreativitas yang dikembangkan di TK lebih ditekankan pada kreativitas anak dalam berkarya. Yenny Rahmawati dan Euis Kurniati (2005: 11) mengemukakan bahwa kreativitas berkarya diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam suatu karya dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Pengembangan kreativitas anak di TK dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Untuk mensukseskan program pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak, Yenny Rahmawati dan Euis Kurniati (2005: 46-50) mengemukakan bahwa ada lima kriteria pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, yaitu:

a. Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan (*Learning is Fun*)

Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga ia dewasa. Pendidik perlu memberikan kesan positif pada anak dalam aktivitas belajarnya sehingga anak menyukai proses belajar yang dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal itu ditandai dengan anak antusias mengikuti

kegiatan belajar, tertawa-tawa, banyak bertanya, dan asyik menikmati kegiatan yang diberikan oleh guru.

b. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain

Bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Anak juga dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kecerdasan pada anak. Dengan demikian pendidik perlu memilihkan permainan secara tepat sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran.

c. Mengaktifkan Siswa

Anak memerlukan ruang yang luas untuk bereksplorasi dan menjelajahi dunianya, sehingga segala informasi dapat dengan mudah diserap oleh anak serta mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan demikian perlunya pendekatan pembelajaran yang tepat, yaitu berupa belajar aktif, yang lebih menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Dengan kata lain anak terlibat aktif dalam perencanaan, proses pembelajaran, dan sampai pada penilaian.

Grave (dalam Yenny Rahmawati & Euis Kurniati 2005: 49) menyatakan bahwa belajar aktif merupakan proses di mana anak-anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan membuat atau mencipta sesuatu dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka.

Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program pengembangan kreativitas bagi anak, di mana mereka diberikan keleluasaan untuk mencari dan

menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pengalamannya, informasi, dan mampu menghasilkan suatu produk yang kreatif.

d. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan

Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan suatu kesatuan yang utuh dan menyeluruh, sehingga pembelajaran yang dikembangkan dapat memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan anak.

e. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret

Bagi anak proses mengerti dan memahami sesuatu tidak selalu harus melalui proses instruksional, akan tetapi anak mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara lebih bermakna. Bagi anak usia TK yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional dan pra operasional konkret, sehingga kegiatan pembelajaran harus disertai dengan objek nyata.

Setelah mengetahui cara mengembangkan kreativitas di atas, pendidik mampu mengembangkan kreativitas anak secara optimal sehingga mampu mencapai tujuan pengembangan kreativitas yang diharapkan.

4. Tujuan Pengembangan Kreativitas Sejak Usia Dini

Utami Munandar (2009: 31) mengemukakan bahwa ada empat alasan utama perlunya pengembangan kreativitas sejak usia dini, yaitu:

a. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya sehingga karyanya diakui oleh orang lain.

b. Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah

Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu perlu dikembangkan sejak dini melalui kegiatan yang menstimulasi kreativitas anak pada lembaga pendidikan non formal khususnya TK. Pemberian stimulus melalui kegiatan-kegiatan kreatif akan melatih anak untuk kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi anak di masa dewasa.

c. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak.

d. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya dengan kreativitas. Orang kreatif akan mempunyai banyak ide atau pendapat yang dapat dikembangkan, memiliki penemuan-penemuan baru, serta menguasai teknologi baru sehingga mampu meningkatkan kesejahteraannya dibandingkan orang yang tidak memiliki kreativitas.

Tujuan pengembangan kreativitas anak sejak dini berdasarkan alasan pentingnya pengembangan kreativitas di atas, adalah sebagai berikut;

1. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membantu anak mendapatkan kepuasan diri terhadap apa yang dilakukan melalui hasil karyanya.

4. Membuat anak kreatif dalam kelancaran mengembangkan gagasan, keluwesan untuk menghasilkan berbagai macam ide, dan orisinalitas dalam membuat produk hingga karya.

Dari paparan di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pengembangan kreativitas anak itu sangat penting, karena dengan kreativitas anak mampu mewujudkan diri, memecahkan masalah, memuaskan diri, dan meningkatkan kualitas hidupnya yang akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Dengan demikian kreativitas yang ada di dalam diri anak perlu dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain. Salah satu metode yang diambil peneliti adalah bermain mencipta dari bentuk geometri.

C. Kajian Bermain Mencipta Bentuk Geometri

1. Hakikat Bermain Mencipta

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan anak serta dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti, perkembangan fisik, perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan aspek bahasa, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi dan kepribadian, perkembangan aspek kognisi, dan perkembangan ketajaman indera. Selain itu bermain juga dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak.

Bermain bagi anak merupakan bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembang anak. Substansi bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, suka cita, mendidik, dan dapat menumbuhkan aktivitas serta kreativitas. Aktivitas itu harus melibatkan unsur

sensori terutama pendengaran dan penglihatan, pikiran, dan aktivitas motorik anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal baru dan menciptakan suatu kondisi yang baru. Karena itu Craft (dalam Suratno, 2005: 76) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya yang merupakan faktor bagi tumbuhnya gagasan baru yang akhirnya tumbuh menjadi suatu kreativitas. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah kegiatan bermain mencipta.

Bermain mencipta merupakan kegiatan mengekspresikan diri menggunakan bentuk-bentuk geometri dengan berbagai variasi warna dan ukuran sesuai dengan imajinasi dan caranya sendiri baik dengan cara menyusun, memadukan bentuk-bentuk, menggunting, menempel, menggulung, melipat, dan berbagai cara yang diinginkan menjadi suatu hasil karya yang berbeda sehingga dapat merangsang kreativitas anak. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya dengan cara mereka sendiri sehingga mampu mencipta produk hasil karya yang asli dan berbeda dengan anak yang lain.

Dari paparan di atas dapat dianalisis bahwa bermain mencipta merupakan kegiatan menghasilkan suatu hasil karya yang dilakukan dengan cara-cara yang diinginkan oleh anak sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan asli bagi anak. Dalam bermain mencipta perlu menggunakan media yang menarik, misalnya mencipta dari bentuk-bentuk geometri dengan variasi bahan, ukuran, dan warna.

2. Geometri

a. Pengertian Geometri

Geometri (dari bahasa Yunani, yaitu *geo*= bumi, dan *metrica*= pengukuran) secara harafiah berarti pengukuran tentang bumi, yaitu cabang dari matematika yang mempelajari hubungan di dalam ruang. Tombokan Rontukahu (1996: 29) mengemukakan bahwa geometri merupakan studi tentang ruang dan berbagai bentuk dalam ruang. Pengetahuan tentang geometri sangat berguna dalam kehidupan anak. Anak-anak biasanya senang belajar geometri. Anak mengembangkan konsep-konsep geometri dengan mengamati bentuk-bentuk geometri yang terdapat di sekitar mereka. Sebelum masuk sekolah anak-anak telah mempunyai banyak pengalaman geometri. Anak bermain dengan bangun- bangun geometri datar dan ruang dari pengalamannya melalui observasi.

Pembelajaran geometri sudah mulai diterapkan di Taman Kanak-kanak. Hal ini dikarenakan geometri sangat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, atau mendeskripsikan benda-benda di sekitar anak. Dalam kegiatan tersebut menggunakan benda-benda konkret disekitar anak untuk memahami konsep geometri yang sedang dipelajarinya (Sudaryanti, 2006: 51). Pengalaman-pengalaman yang didapat dalam mempelajari geometri dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan pemberian alasan yang dapat mendukung pemahaman banyak topik lainnya dalam matematika.

Dari paparan di atas dapat dianalisis bahwa geometri merupakan studi mengenai bangun ruang dan bangun datar yang digunakan anak untuk mendiskripsikan segala sesuatu yang ada di sekitar anak.

b. Macam-macam bentuk Geometri

Geometri merupakan salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang konsep bangun datar dan bangun ruang. Agus Sugarjana (2008: 51-62) mengemukakan bahwa bentuk geometri terdiri dari:

1. Bangun datar

Bangun datar merupakan bangun yang terdiri dari titik, garis, ruas garis, sinar garis, dan sudut. Macam-macam bangun datar antara lain: segitiga, segi empat yang terdiri dari persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran

2. Bangun ruang

Bangun ruang merupakan bangun yang memiliki bentuk sebenarnya dan memiliki ciri-ciri panjang, lebar, tinggi sama, memiliki rusuk-rusuk, alas yang berbentuk bidang datar, perhitungan luas dan keliling yang sama dengan bentuk bidang datar. Macam-macam bangun ruang antara lain: kubus, balok, prisma, limas, kerucut, tabung, dan bola.

Pengenalan macam-macam bentuk geometri pada anak TK hanya pada tahap pengenalan bentuk geometri dasar di antaranya adalah lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, balok, kubus, tabung, dan kerucut. Pengenalan bentuk geometri bisa diajarkan melalui kegiatan yang bervariasi, dengan berbagai media dan berbagai cara yang menarik, melalui kegiatan mengelompokkan, membuat gambar, dan mencipta bentuk dari bentuk dasar geometri. Mengenalkan bentuk geometri kepada anak dilakukan melalui kegiatan bermain agar anak merasa senang dan mampu bereksplorasi dengan benda-benda tersebut baik dengan cara

mengelompokkan, mencipta, dan sebagainya sehingga bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

c. Manfaat Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri

Bermain mencipta dari bentuk geometri merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Anak mampu mengeksplorasi seluruh kemampuan dan kreativitasnya dengan baik, karena anak bebas mencipta suatu karya sesuai dengan ide anak. Hal itu bisa dilakukan dengan cara menyusun, memadukan bentuk-bentuk, menggunting, menempel, menggulung, dan sebagainya sehingga menjadi suatu hasil ciptaan yang baru bagi anak. Misalnya anak dapat mencipta bentuk bunga, memadukan bentuk geometri menjadi bentuk ikan, bentuk mobil, menggulung menjadi bentuk menara, atau mencipta bentuk bangunan seperti rumah, masjid dan sebagainya.

Kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri di atas, banyak manfaat yang diperoleh anak. Manfaat bermain mencipta dari bentuk geometri antara lain anak mampu memecahkan masalah menurut caranya sendiri (manfaat baik terhadap perkembangan kognitif); dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak menjadi harmonis (manfaat baik terhadap kesehatan jiwa); dan anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya (manfaat baik terhadap perkembangan estetika).

Bermain mencipta dari bentuk geometri juga dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Misalnya saja anak mampu mengemukakan ide

dalam kegiatan bermain mencipta bentuk sehingga menghasilkan hasil karya yang bervariasi (kelancaran), anak mampu menghasilkan ide dalam memecahkan masalah geometri melalui kegiatan mengelompokkan, menyusun atau memadukan dan mencipta bentuk-bentuk geometri (keluwesan), anak mampu menciptakan produk-produk hasil karya yang baru dan unik sesuai dengan ide asli anak (keaslian), serta anak mampu mewujudkan ide menjadi karya nyata (elaborasi).

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa bermain mencipta dari bentuk geometri sangat bermanfaat bagi anak pada berbagai aspek perkembangan dan pengembangan kreativitas anak.

D. Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Dengan kreativitas anak akan memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri yang dituangkan dalam bentuk hasil karya anak.

Bermain mencipta bentuk geometri merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih jika media yang digunakan bervariasi. Bermain mencipta bentuk geometri mempunyai beberapa manfaat bagi anak, yaitu mampu mengemukakan dan menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan suatu masalah luar kategori yang biasa, mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa, mampu menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Selain itu bermain mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak.

Bermain kotak warna-warni berbagai bentuk, anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai struktur yang mantap dan tidak mantap mengenai keseimbangan.

Dengan demikian kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri harus dibuat semaksimal mungkin dengan menggunakan media yang bervariasi agar anak didik lebih tertarik dan diharapkan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik dan terjadi peningkatan dalam kreativitasnya. Maka dapat diperoleh kerangka pikir sebagai berikut: jika kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dibuat menarik, bervariasi, dan dilakukan melalui kegiatan bermain, maka kreativitas anak akan meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri yang dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain mencipta dari bentuk geometri melalui; kegiatan mencipta dari bentuk geometri yang sejenis, mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi, dan mencipta dengan memadukan bentuk geometri sejenis dan bentuk geometri yang bervariasi dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Kasihani Kasbolah, 1998: 12)

Sejalan dengan pendapat Kasbolah, Suharsini Arikunto (2006: 2-3) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya. *Pertama*, penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu yang menarik minat dan penting bagi peneliti. *Kedua*, tindakan yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. *Ketiga*, kelas yaitu sekelompok siswa yang dalam kelompok yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan beberapa definisi Penelitian Tindakan Kelas di atas, maka dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif yang merupakan kolaborasi antara peneliti dan guru Kelompok B. Guru dibantu oleh kolaborator dalam mengobservasi kreativitas anak.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010: 99) mengemukakan bahwa subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang. Subjek yang diteliti adalah anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan dengan jumlah siswa 20 anak, dengan rincian 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Dari 20 siswa di kelas, hanya 5 anak yang mempunyai kreativitas yang tinggi yaitu mencapai keempat aspek kreativitas, sedangkan anak yang lain kreativitasnya belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari cara penyelesaian tugas dan hasil karya yang dibuat anak kurang bervariasi. Objek penelitian merupakan suatu hal yang aktif dan dapat dikenai aktivitas. Objek penelitian ini merupakan variabel dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

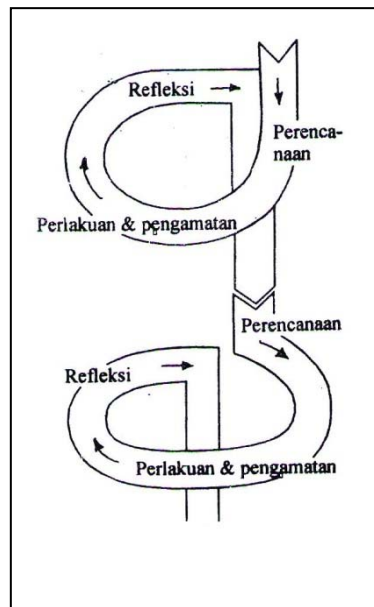
Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan yang beralamat di dusun Tejowarno Tamanagung Muntilan. Kelas yang akan digunakan untuk penelitian yaitu Kelompok B.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada awal Bulan Juni Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian dilaksanakan dalam rentang siklus sesuai dengan tingkat ketercapaian indikator keberhasilan pada tindakan yang telah dilakukan. Rencana kegiatan setiap siklusnya meliputi persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

D. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2011: 21) yang meliputi empat komponen yang dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*Observation*), dan refleksi (*reflection*). Jika divisualisasikan dalam bentuk gambar, penelitian tindakan model Kemmis dan Mc. Taggart akan tampak seperti pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart
(Sumber: Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2011: 21)

Berdasarkan Gambar 1 di atas, maka tindakan penelitian kelas untuk meningkatkan kreativitas anak dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan dilanjutkan dengan refleksi. Setelah melalui refleksi dan mendapatkan data mengenai kreativitas anak yang dirasa masih belum maksimal, maka untuk memaksimalkan peningkatan kreativitas anak tersebut dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

E. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan tindakan yang dilakukan. Setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Rencana tindakan sesuai dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Membuat RKH untuk pelaksanaan pembelajaran.

Setiap satu tindakan menggunakan satu RKH. Adapun tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Mencipta dari bentuk geometri yang sejenis

Anak mencipta beberapa hasil karya baru dengan menggunakan bentuk geometri yang sejenis, misalnya; mencipta bentuk bunga dari bentuk lingkaran, papan catur dari bentuk persegi, pagar dari bentuk segi tiga, dan lain-lain.

- 2) Mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi

Anak mencipta bentuk dengan cara menggabungkan atau mencocokkan berbagai macam bentuk geometri yang sesuai menjadi menjadi konsep baru atau suatu bentuk yang diinginkan, misalnya memadukan bentuk segitiga, persegi, dan lingkaran menjadi bentuk rumah, ikan, kereta api dan lain-lain.

- 3) Mencipta dengan memadukan bentuk geometri sejenis dan bentuk geometri yang bervariasi.

Anak mencipta suatu hasil karya dengan memadukan hasil karya mencipta dari bentuk geometri sejenis dan bervariasi sehingga menghasilkan hasil karya yang baru dan lebih kompleks, misalnya mencipta gedung bertingkat dengan bentuk yang berbeda, membuat taman, akuarium dan lain-lain.

Adapun rencana pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan antara lain:

- 1) Waktu Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan pada awal bulan Juni, sebanyak 4 kali dalam seminggu pada hari Senin, Rabu, Jumat, dan Sabtu.

- 2) Metode

- a) Metode demonstrasi (menunjukkan proses anak dalam mencipta bentuk).
- b) Metode observasi (mengamati kerja anak, apakah anak mampu mengemukakan dan mengembangkan ide-idenya dari hasil mencipta, bagaimana cara anak memecahkan masalah dalam mencipta dari bentuk geometri, apakah hasil karya anak merupakan hasil karyanya sendiri, serta apakah anak mampu mencipta bentuk yang bervariasi.
- c) Metode wawancara (untuk mengukur aspek-aspek kreativitas).

- 3) Alat dan bahan

- a) Alat: gunting, lem kastol, *double tape*, steples, tali, lidi.
 - b) Bahan: kotak mencipta yang berisi bentuk- bentuk geometri yang terbuat dari kertas asturo dan spon dengan warna dan ukuran yang bervariasi.
- b. Mempersiapkan lembar observasi dan mencatat hasil observasi mengenai kreativitas anak.

- c. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran bermain mencipta dari bentuk geometri yang akan dilakukan.

2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan kolaborator sebelumnya. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Kegiatan dalam RKH meliputi kegiatan Pembuka, Inti, dan Penutup. Kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dilaksanakan pada kegiatan inti dalam area seni dan menggunakan alat penilaian hasil karya. Adapun desain rencana pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyediakan bentuk-bentuk geometri dengan ukuran dan warna yang bervariasi dalam jumlah banyak, serta alat-alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain mencipta bentuk seperti gunting, lem kastol, *double tape*, steples, lidi, dan tali. Dalam penggunaan alat anak berada dalam pengawasan guru. Setiap anak mendapat porsi bahan dan alat yang sama sesuai kebutuhan.
- b. Setelah itu guru merangsang kreativitas anak dengan melakukan tanya jawab tentang benda-benda berbentuk geometri yang pernah anak lihat sehingga anak mempunyai gambaran atau konsep tertentu dan mampu mengembangkan ide-idenya untuk diwujudkan dalam bentuk hasil karya. Selain itu guru juga mengajak anak jalan-jalan di lingkungan sekolah untuk mengobservasi benda-benda yang berbentuk geometri.
- c. Guru memberi kesempatan anak untuk bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri yang ada. Kemudian guru memberi kebebasan anak untuk mencipta

bentuk dengan alat dan bahan yang telah disediakan sesuai ide atau gagasan yang dimiliki. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu; anak diminta mencipta bentuk bebas dari bentuk geometri sejenis, dari bentuk geometri yang bervariasi, dan perpaduan antara bentuk geometri sejenis dan bervariasi.

- d. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu mencipta hasil karya sendiri tanpa meniru contoh atau hasil karya temannya. Dilanjutkan dengan memberi pengertian bahwa hasil karya asli anak adalah hasil yang terbaik dari pada hasil karya dari mencontoh. Selain itu guru juga memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya. Jika guru menemukan ada anak yang belum mampu mencipta bentuk apapun, guru mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Guru juga mewawancarai anak tentang hasil yang dibuat.
- e. Guru menghargai ide kreatif anak dengan memberikan penguatan dan *reward*, berupa acungan jempol, tanda bintang, stiker prestasi, dan sebagainya kepada anak saat kegiatan berlangsung, sehingga anak lebih termotivasi.
- f. Alokasi waktu yang disediakan guru untuk kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri adalah 50 menit. Hasil yang diharapkan anak mampu mencipta minimal 2 bentuk hasil karya sendiri yang berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya.

- g. Guru memberi skor sesuai dengan kriteria; kesesuaian dengan indikator (*fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian). Adapun rentang skor yang akan diberikan antara lain; 4 (mencapai 4 indikator), 3 (mencapai 3 indikator), 2 (mencapai 2 indikator) dan 1 (mencapai 1 indikator).
- h. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk Geometri” bersama-sama agar anak lebih semangat dalam bermain mencipta bentuk.
- i. Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat anak. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan.
- j. Guru bersama anak mengevaluasi hasil karya ciptaan anak.

3. Observasi/ pengamatan

Tahap pengamatan meliputi pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dalam tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap semua proses, hasil, situasi, dan kendala-kendala tindakan. Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri berlangsung sambil mengisi lembar observasi. Hal-hal yang diamati berkaitan dengan kreativitas anak dalam mencipta dari bentuk geometri, di antaranya; kemampuan anak mengungkapkan ide-idenya ke dalam bentuk hasil karya yang bervariasi; kemampuan memberikan penjelasan dalam menyelesaikan masalah ketika dihadapkan dengan kotak mencipta dengan variasi, ukuran, dan warna; kemampuan mencipta hasil karya asli dari pemikiran anak sendiri; serta kemampuan mengembangkan ide yang unik di luar kategori yang biasa secara

terperinci. Dari hasil observasi dapat dilihat tingkat ketercapaian indikator dan peningkatan kreativitas anak.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas untuk mengevaluasi hasil dari tindakan. Pada tahapan ini, peneliti melakukan beberapa proses dalam pencapaian tahapan refleksi dan selalu berdiskusi dengan kolaborator atau guru kelas di Kelompok B TK Muslimat NU Tamanggung I tersebut untuk mendapat masukan yang bermanfaat.

Refleksi dalam penelitian ini mengenai bagaimana ketercapaian aspek-aspek kreativitas anak pada waktu kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri yang sejenis, mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi, serta mencipta dengan memadukan bentuk geometri sejenis dan bentuk geometri yang bervariasi. Jika anak mampu mencapai empat indikator yang ditentukan, bisa diartikan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan, maka tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dinyatakan berhasil. Akan tetapi, jika anak belum mampu mencapai indikator yang diharapkan, dan kreativitas belum terjadi peningkatan yang signifikan, maka peneliti akan melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data Menurut Sugiono (2010: 15) yaitu langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan

pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Sujana & Ibrahim, 2004: 220). Observasi atau pengamatan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan, yaitu sebelum ada tindakan, pada saat proses pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran. Selain itu dalam penelitian ini juga menggunakan wawancara untuk mengukur aspek- aspek kreativitas yang dicapai anak. Misalnya tentang apa saja hasil karya dari kegiatan mencipta yang dibuat anak, apakah hasil karya tersebut merupakan hasil karya anak sendiri, bagaimana cara membuat dan sebagainya.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Wina Sanjaya (2011: 84) adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang merupakan catatan tentang perkembangan anak yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang didukung dengan alat bantu dokumentasi yang berupa foto kegiatan pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri berlangsung dan pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan. Adapun instrumen pengumpulan data tentang kemampuan bermain mencipta dari bentuk geometri yang digunakan adalah:

Tabel.1 Lembar Observasi Kreativitas Anak

Tabel 1 Lembar Observasi Kreativitas Anak											
No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor	
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality /</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian			
		1	0	1	0	1	0	1	0		

Keterangan:

1: (Muncul)

0: (Belum Muncul)

Berdasarkan lembar observasi di atas, rubrik penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel.2 Rubrik Observasi Kreativitas Anak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1.	<i>Fluency</i> / kelancaran	1	Anak mampu mencipta bentuk yang bervariasi	Jika anak mampu mencipta bentuk hasil karya yang bervariasi
		0	Anak belum mampu mencipta bentuk yang bervariasi	Jika anak hanya dapat mencipta hasil karya tertentu
2.	<i>Flexibility</i> / keluwesan	1	Anak mampu memberikan jawaban atau penjelasan terhadap hasil karyanya	Anak mampu memberikan jawaban atau penjelasan terhadap hasil karyanya
		0	Anak belum mampu memberikan jawaban atau penjelasan terhadap hasil karyanya	Anak belum mampu memberikan jawaban atau penjelasan terhadap hasil karyanya.
3.	<i>Originality</i> / keaslian	1	Anak mampu mencipta bentuk sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	Jika anak mampu mencipta bentuk sendiri dan hasil karyanya berbeda dengan yang lainnya
		0	Anak belum mampu mencipta bentuk sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	Jika anak mencontoh hasil karya temanya
4.	<i>Elaboration</i> / keterperincian	1	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci	Jika anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci
		0	Anak belum mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci	Jika anak belum mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci

H. Teknik Analisis Data

Menurut Igak Wardhani (2007: 59) mengemukakan bahwa teknik analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat

dipertanggungjawabkan sehingga mampu memberikan makna. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan teknik persentase. Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini diambil dari Anas Sudjono (1986: 43) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: Jumlah frekuensi/ banyaknya individu

Setiap indikator akan dihitung berapa jumlah masing-masing skor yang diperoleh anak dalam I kelas di Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I tersebut. Untuk penarikan kesimpulan, hasil observasi dianalisis dengan mempersentase hasil observasi yang diperoleh. Menurut Suharsimi Arikunto (1992: 208) kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan yaitu:

1. Kriteria baik, yaitu antara 76%-100%
2. Kriteria cukup, yaitu antara 56%-75%
3. Kriteria kurang baik, yaitu antara 41%-55%
4. Kriteria tidak baik, yaitu antara 0%-40%

Dengan mengacu kriteria di atas dalam mengukur kreativitas anak peneliti menggunakan kriteria yang diantaranya kriteria tinggi (jika anak mencapai 4 indikator), kriteria cukup tinggi (jika anak mencapai 3 indikator), kriteria kurang (jika anak mencapai 2 indikator), dan kriteria rendah (jika anak hanya mencapai 1 indikator). Dengan demikian peneliti mendapatkan hasil yang sesuai.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan indikator yang digunakan sebagai acuan keberhasilan suatu program. Tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila aspek kreativitas yang dicapai mencapai 76% dari 20 jumlah anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan, yaitu 15 anak berhasil menguasai empat aspek kreativitas. Dalam penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I, indikator keberhasilannya adalah kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan dapat meningkat melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah seperti pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Indikator Keberhasilan

Indikator	Kriteria Keberhasilan	Skor
<i>Fluency</i> / kelancaran	76%	1
<i>Flexibility</i> / keluwesan	76%	1
<i>Originality</i> / keaslian	76%	1
<i>Elaboration</i> / keterperincian	76%	1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan yang beralamat di Jalan Pemuda, dusun Tejowarno. Tamanagung, Muntilan. TK Muslimat NU Tamanagung I berdiri pada Tanggal 1 November 1985, berada di bawah naungan yayasan NU Bina Bakti Wanita. TK Muslimat NU Tamanagung I memiliki letak yang strategis karena berada di pinggir jalan di tengah perkampungan penduduk sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar. TK Muslimat NU Tamanagung I memiliki 2 kelas yaitu, Kelompok A dan Kelompok B. Peserta didiknya berjumlah 48 anak. Tenaga pendidik berjumlah 5 guru yang terdiri dari seorang kepala sekolah dan 4 guru. TK Muslimat NU Tamanagung I dalam penerapan pembelajarannya menggunakan acuan Peraturan Pemerintah Nomor 58. Proses pembelajaran di kelas menggunakan model area di mana anak disediakan empat pilihan kegiatan untuk mengembangkan potensi sesuai dengan minatnya.

Sarana dan prasarana TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan sudah cukup memenuhi dan mendukung untuk kegiatan pembelajaran. Penataan *setting* ruangnya sudah ditata dengan baik dan menarik menyesuaikan dengan kondisi ruangan. Sarana dan prasarana yang tersedia di TK Muslimat NU Tamanagung I antara lain ruang belajar yang berjumlah 2 kelas, ruang bermain anak, ruang guru, perpustakaan, ruang sholat, UKS, toilet, gudang, ruang spilut, APE *indoor*, dan

outdoor seperti bola dunia, ayunan, jungkat-jungkit, papan panjatan, papan seluncur, ayunan melingkar, bak air dan bak pasir, mobil goyang, bebek goyang, ikan goyang, dan papan titian. Ruang untuk belajar juga dilengkapi dengan fasilitas karpet, meja dan kursi dengan berbagai macam warna, papan tulis, almari, rak, serta hiasan dinding yang dapat memperindah tampilan fisik ruangan.

Kondisi tersebut sangat membantu peneliti dalam melaksanakan tindakan penelitian karena dapat menunjang dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini. Sarana dan prasarana di atas dapat membantu anak dalam memunculkan ide-ide sehingga memacu kreativitas anak untuk berkembang. Hasil karya dari kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dapat dijadikan hiasan atau peraga untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya sehingga lebih bervariasi.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan. Jumlah anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan adalah 20 anak yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Anak Kelompok B rata-rata berusia 6-7 tahun.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terkait dengan aspek perkembangan kreativitas anak khususnya di sekolah, permasalahan yang muncul dan mendominasi pada anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan yaitu pada perkembangan kreativitasnya yang belum berkembang optimal. Dari 20 anak Kelompok B ada 5 anak yang kreativitasnya berkembang dengan baik, yaitu sudah mencapai empat aspek kreativitas dan sisanya perkembangan kreativitasnya belum optimal.

3. Deskripsi Data Kreativitas Anak

a. Deskripsi Kreativitas Anak sebelum Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan yaitu melakukan pengamatan terhadap pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kreativitas dasar yang dimiliki anak. Pengamatan dilakukan sebelum tindakan melalui observasi yang dilaksanakan pada bulan Mei 2013. Observasi dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran khususnya dalam pengembangan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai penunjang dari penelitian yang sebenarnya.

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara lain pada kegiatan awal yaitu diawali dengan berbaris, berdoa, kemudian memasuki kelas, mengucapkan janji murid, membaca Asmaul Husna, serta hafalan surat-surat pendek. Setelah itu anak-anak melakukan kegiatan fisik motorik kasar. Sebelum memasuki kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema pembelajaran hari ini yaitu lingkunganku dan sub tema benda-benda yang ada di sekitar kita.

Guru bersama anak melakukan tanya jawab mengenai benda-benda dilingkungan sekitar anak yang berbentuk geometri. Kemudian pada saat kegiatan inti guru menjelaskan tugas-tugas anak yaitu mencipta bentuk bebas dari bahan dasar kertas berbentuk geometri. Pada saat kegiatan bermain mencipta bentuk masih banyak anak yang kebingungan akan mencipta bentuk apa dan mereka meminta guru untuk memberikan contoh. Beberapa anak ada yang masih mencipta bentuk hasil karya yang sama dengan temannya dan hanya 5 anak yang mampu mencipta hasil karya sendiri dan berbeda. Ketika peneliti meminta anak

untuk mengkomunikasikan hasil karyanya di depan kelas, masih banyak anak yang kurang percaya diri, serta dalam mengembangkan imajinasi anak terhadap hasil karyanya juga hanya beberapa anak yang mampu. Setelah itu dilanjutkan istirahat dan kegiatan akhir yang digunakan untuk evaluasi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terkait dengan perkembangan kreativitas anak di sekolah, terlihat bahwa sebagian besar anak Kelompok B perkembangan kretivitasnya masih belum berkembang secara optimal. Selama observasi berlangsung, terlihat ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan guru masih belum mandiri. Anak masih tegantung pada temannya. Anak juga belum mampu mewujudkan ide-idenya secara nyata ke dalam bentuk suatu hasil karya. Sebagian besar anak kurang aktif dan kreatif dalam menggali ide-ide serta imajinasinya untuk membuat produk hasil harya tertentu. Dengan keadaan anak yang demikian maka hasil karya yang dihasilkan anak cenderung monoton dan kurang bervariasi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek kretivitas yang diantaranya *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian dan *elaboration*/ keterperincian belum berhasil dicapai oleh anak. Dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak, guru masih menggunakan metode yang monoton. Pembelajaran yang disajikan belum mengoptimalkan aspek perkembangan secara menyeluruh. Setelah didiskusikan antara peneliti dan guru pendamping ternyata metode yang digunakan dan aktivitas yang telah disajikan belum mampu memberikan perubahan dan peningkatan dalam kreativitas anak. Dengan demikian anak-anak masih sangat memerlukan adanya bimbingan dan latihan agar anak

memiliki kreativitas yang tinggi.

Dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut di atas dapat dikatakan bahwa perkembangan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan belum berkembang optimal. Dengan demikian peneliti segera melakukan tindakan agar kreativitas anak meningkat dan berkembang secara optimal. Dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Tindakan

No	Kode Anak	Pencapaian Aspek Kreativitas Anak	Persentase	Kriteria
1.	Rdw	4	100 %	Tinggi
2.	Rno	3	75%	Cukup tinggi
3.	Gta	2	50%	Kurang
4.	Kvn	4	100 %	Tinggi
5.	Rsi	1	25%	Rendah
6.	Znd	2	50 %	Kurang
7.	Nrv	4	100 %	Tinggi
8.	Ndy	2	50%	Kurang
9.	Alv	1	25%	Rendah
10.	Glg	2	50%	Kurang
11.	Aby	3	75%	Cukup tinggi
12.	Rsy	1	25%	Rendah
13.	Fbi	4	100 %	Tinggi
14.	Ish	1	25%	Rendah
15.	Gto	3	75%	Cukup tinggi
16.	Mrs	2	50%	Kurang
17.	Vns	1	25%	Rendah
18.	Evn	4	100 %	Tinggi
19.	Ypt	1	25%	Rendah
20.	Stn	2	50%	Kurang

Dari Tabel 4 di atas diperoleh data bahwa pencapaian kreativitas anak masih rendah. Kriteria yang dimiliki anak yang menunjukkan kriteria rendah sebanyak 6 anak yaitu aspek kreativitas yang muncul pada diri anak tersebut baru 1 aspek kreativitas. Kriteria kurang sebanyak 6 anak, yaitu aspek kreativitas yang muncul baru 2 aspek. Kriteria cukup tinggi sebanyak 3 anak yaitu mencapai 3

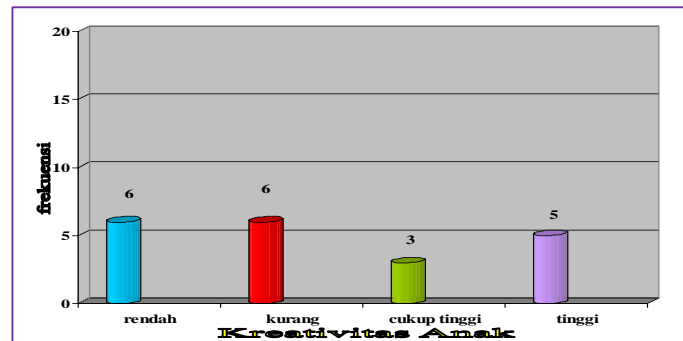
aspek dan kriteria tinggi sebanyak 5 anak, yaitu kemunculan aspek kreativitas anak mencapai 4 aspek yang meliputi *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian dan *elaboration*/ keterperincian. Mereka sudah lancar dalam mengungkapkan ide ke dalam hasil karya sendiri tanpa bantuan dari guru.

Data pada tabel persentase kemampuan kreativitas anak pra tindakan di atas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi persentase di bawah ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Tinggi	5	25
2.	Cukup tinggi	3	15
3.	Kurang	6	30
4.	Rendah	6	30
	Jumlah	20	100

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase kreativitas anak pra tindakan di atas, dapat diperjelas melalui gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Persentase Kreativitas Anak Pra Tindakan

Dari gambar 2 di atas maka dapat diketahui bahwa kreativitas anak sebelum tindakan menunjukkan perkembangan kreativitasnya masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari grafik, anak yang memiliki kriteria kreativitas rendah sebanyak 6 anak, kriteria kurang 6 anak, kriteria cukup tinggi 3 anak, dan kriteria tinggi hanya 5. Dengan demikian dapat dilihat bahwa pencapaian kreativitas anak

pada pra tindakan hanya sebesar 25% sehingga kreativitas anak berada pada kriteria rendah

Rendahnya kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I dikarenakan pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dalam mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan perkembangan kreativitas khususnya membentuk yang sering dilakukan adalah menggambar dan membentuk menggunakan plastisin. Selain itu peran guru yang membiasakan memberi contoh hasil karya kepada anak membuat anak ketergantungan dengan contoh yang diberikan.

Berdasarkan data di atas peneliti menemukan permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam pembelajaran berikutnya. Adapun masalah yang peneliti temukan yaitu:

- 1) Perkembangan kreativitas anak belum optimal.
- 2) Anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru.
- 3) Anak masih merasa ragu, takut, dan tidak percaya diri untuk mencoba mencipta karya yang baru.
- 4) Anak masih sering meniru cara guru atau teman lain dalam menyelesaikan pekerjaannya.
- 5) Anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru.
- 6) Anak kurang komunikatif dalam memberikan penjelasan dan mengembangkan idenya.
- 6) Anak kurang bervariasi dalam mengapresiasi hasil karyanya.

Hasil refleksi pembelajaran pra tindakan di atas digunakan sebagai acuan peneliti bersama kolaborator dalam merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Berdasarkan serangkaian kegiatan observasi awal, disepakati bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri. Kegiatan tersebut menjadikan anak lebih tertarik sehingga dapat merangsang kreativitas anak dengan berbagai bentuk geometri dengan variasi warna dan bahan yang mudah dieksplor oleh anak.

b. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

1) Perencanaan

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan tergantung keberhasilan penelitian yang dilakukan. Setiap siklusnya dilaksanakan dalam 4 pertemuan, terdiri dari 3 pertemuan untuk tindakan dan 1 pertemuan untuk refleksi tindakan. Hal ini agar lebih dapat meningkatkan kreativitas anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan kolaborator sebagai pelaksana tindakan mengenai tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak
- 2) Menyusun rencana kegiatan harian dengan tema lingkunganku di mana dalam satu tindakan menggunakan 1 RKH (terlampir).
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan dan wawancara untuk melihat tingkat

perkembangan kreativitas anak.

2) Pelaksanaan

(a) Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

Tindakan Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 10 Juni 2013 dengan tema lingkunganku dan sub tema benda-benda di sekitar kita. Pelaksanaan tindakan kelas ini tidak mengganggu pembelajaran di TK Muslimat NU Tamanagung I dikarenakan tindakan ini dilaksanakan pada waktu pengayaan. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna, dan hafalan surat-surat pendek Al-Quran. Pertama-tama guru mengajak anak untuk berbaris di depan kelas, kemudian mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar sambil bernyanyi “Lonceng berbunyi”. Setelah semua siap guru memimpin anak-anak untuk melakukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan seluruh anggota badan. Setelah itu guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar dengan mengajak tepuk 1, 2, 3 dan bernyanyi “Aku anak TK”. Kemudian setelah suasana tenang anak-anak mengikrarkan janji murid bersama-sama. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang minat belajar

anak guru mengajak bermain menata bentuk-bentuk geometri menjadi menara geometri. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema benda-benda disekitar kita. Guru melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri yang diketahui anak.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan pertama yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri yang sejenis dengan menggunakan bahan kertas asturo yang mudah dieksplorasi oleh anak. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara mencipta bentuk yaitu memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi baik dengan cara menempel, menggunting, menggulung, melipat dan berbagai cara yang diinginkan anak. Saat guru menjelaskan ada sebagian anak yang merasa kebingungan untuk memunculkan idenya dan meminta guru untuk memberikan contoh. Tetapi ada beberapa anak yang aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide-ide kreatifnya.

Dalam mengatasi hal tersebut guru merangsang ide anak dengan melakukan tanya jawab tentang benda-benda yang berbentuk geometri yang pernah dilihat anak sehingga anak memiliki gambaran atau konsep tertentu yang kemudian diwujudkan dalam suatu hasil karya nyata. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan

kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak dengan caranya sendiri. Pada saat itu mereka sangat antusias untuk segera mencoba mencipta bentuk.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak. Pada tindakan pertemuan I peneliti menemukan sebagian besar anak masih bingung dan belum percaya diri untuk mengungkapkan ide dalam mencipta bentuk. Beberapa anak ada yang masih mencontoh teman sebangkunya bahkan belum mampu mencipta bentuk apapun. Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Tetapi ada juga beberapa anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri dan mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak pada tindakan pertemuan pertama sudah mulai bervariasi akan tetapi masih sederhana karena cara pengerjaannya pun juga masih seperti cara yang pernah dilakukan sebelumnya, yaitu menempel, menggunting, dan melipat. Disini terlihat ada 1 anak yang mengalami peningkatan dalam kreativitasnya pada kriteria tinggi, 1 anak pada kriteria cukup tinggi dan 1 anak pada kriteria kurang.

Pada saat kegiatan berlangsung guru memberikan penguatan dan *reward*, berupa acungan jempol, tanda bintang, stiker prestasi dan sebagainya kepada anak sehingga anak lebih termotivasi. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk Geometri” bersama-sama, agar anak lebih semangat dalam bermain mencipta bentuk.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya di telah di buat oleh anak antara lain; bentuk bunga, bentuk orang, rumah, mobil dll. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak di depan kelas. Setelah itu guru memberi pesan kesan kepada anak dan dilanjutkan berdoa mau pulang.

(b) Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juni 2013 dengan tema yang sama yaitu Lingkunganku dan sub tema benda-benda di sekitar kita. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada Pertemuan Kedua meliputi, berbaris, kegiatan senam, berdoa, salam, presensi, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna dan hafalan surat- surat pendek Al-Quran. Pertama-tama guru dibantu oleh kolaborator mengkondisikan anak untuk berbaris bersama di halaman sekolah, kemudian guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah semua anak terkondisikan guru mengajak semua anak untuk melakukan kegiatan senam ringan. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan

salam.

Setelah semua anak berada di kelas, guru mengkondisikan anak untuk duduk melingkar dan mengajak tepuk "Aku Anak Sholeh". Kemudian setelah suasana tenang anak-anak mengikrarkan Janji murid bersama-sama. Setelah itu guru membimbing anak membaca asmaul husna dan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak terlebih dahulu. Untuk membangkitkan semangat anak, guru mengajak anak untuk bermain di luar kelas yaitu berjalan diatas papan titian sambil membawa balok berukuran kecil. Sebelum kegiatan inti dimulai guru mengkomunikasikan dan memberi apresepasi tentang tema dengan mengajak anak melakukan kegiatan bercerita tentang benda-benda di rumah yang berbentuk geometri sehingga dapat membentuk sebuah konsep baru anak dalam kegiatan mencipta. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan kedua yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi masih menggunakan bahan kertas asturo yang mudah dieksplorasi oleh anak. Sebelum kegiatan dimulai guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru menjelaskan cara atau tahapan mencipta bentuk di mana memberi kebebasan sepenuhnya kepada anak untuk mengeksplorasi bahan-bahan yang telah disediakan. Saat guru menjelaskan masih ada sebagian anak yang merasa kebingungan untuk memunculkan idenya dan meminta guru untuk memberikan contoh. Tetapi ada beberapa anak yang aktif dan

komunikatif dalam menyampaikan ide-ide kreatifnya.

Guru merangsang ide anak dengan melakukan tanya jawab tentang benda-benda yang berbentuk geometri yang pernah dilihat anak. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan bentuk geometri yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak.

Pada Pertemuan Kedua anak-anak terlihat lebih antusias untuk segera mencoba mencipta bentuk yang baru. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya, mendampingi anak serta memberikan penguatan dan *reward*, agar anak lebih termotivasi. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk Geometri” bersama-sama, agar anak lebih semangat dalam bermain mencipta bentuk.

Pada Pertemuan Kedua guru menemukan ada anak yang pada Pertemuan Pertama belum mampu mencipta bentuk apapun, mulai ada perkembangan yaitu mereka mulai mampu mencipta hasil karya yang sederhana hasil karya anak sendiri dan ada dua anak yang kreativitasnya naik pada kriteria tinggi. Kedelapan anak yang mempunyai kreativitas tinggi tersebut mampu mencipta beberapa produk yang bervariasi dan berbeda dengan teman-temannya. Tetapi masih ada beberapa anak yang masih belum bisa mencipta bentuk apapun.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Pada pertemuan kedua terlihat beberapa anak lebih berani mengkomunikasikan idenya di depan kelas. Hasil karya anak pada pertemuan kedua antara lain; bentuk orang, mobil, rumah, pesawat, bunga di dalam pot dll. Hasil karya tersebut lebih bervariasi dan cara-cara yang digunakan untuk mencipta bentuk lebih bervariasi yaitu dengan cara menggunting, menempel, melipat, dan menggulung. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak. Kemudian guru memberikan kesan pesan dan mengajak anak untuk berdoa pulang.

(c) Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Juni 2013 dengan tema yang sama yaitu Lingkunganku dan sub tema benda-benda yang ada disekitar kita. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada Pertemuan Ketiga meliputi, berbaris, berdoa, salam, presensi, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna, dan hafalan surat-surat pendek. Pertama-tama guru dibantu oleh kolaborator mengkondisikan anak untuk berbaris bersama di halaman sekolah, kemudian guru

menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah semua anak terkondisikan guru mengajak semua anak untuk melakukan kegiatan senam ringan. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar lalu menyanyikan lagu “Jagalah lingkungan Kita”. Kemudian setelah suasana tenang anak-anak mengikrarkan janji murid bersama-sama. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak terlebih dahulu. Untuk membangkitkan semangat anak, guru mengajak anak untuk bermain melompat di dalam bentuk geometri. Sebelum kegiatan inti dimulai guru mengkomunikasikan terlebih dahulu tema hari ini yaitu “Lingkungku” dengan sub tema benda-benda di sekitar kita, kemudian memberi apresepsi tentang tema dengan mengajak anak bercakap-cakap tentang bagaimana memelihara benda-benda yang ada dilingkungan sekitar kita. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan Pertemuan Ketiga yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri dengan berbagai variasi hasil karya dengan memadukan hasil karya dari bentuk geometri sejenis dan bentuk yang bervariasi dengan bahan kertas asturo yang mudah dieksplorasi oleh anak. Sebelum kegiatan dimulai guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru menjelaskan cara atau tahapan mencipta bentuk. Saat guru menjelaskan anak-anak yang mempunyai

keaktivitas tinggi dengan aktif mengkomunikasikan ide-idenya, tetapi masih ada juga anak yang belum memiliki ide untuk mencipta bentuk.

Guru mencoba merangsang ide anak dengan melakukan tanya jawab tentang benda-benda yang berbentuk geometri yang pernah dilihat anak. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan bentuk geometri yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak. Anak-anak sangat antusias untuk segera mencipta bentuk baru yang belum dibuat pada pertemuan sebelumnya.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak khususnya yang belum mampu mencipta bentuk, dan mendampingi anak selama kegiatan mencipta bentuk. Pada saat kegiatan berlangsung guru memberikan penguatan dan *reward*, kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

Pada Pertemuan Ketiga, kreativitas anak mengalami peningkatan di lihat dari proses saat mencipta bentuk dan hasil karya yang dihasilkan anak. Produk yang dihasilkan lebih bervariasi dan cara yang digunakan juga lebih kompleks, diantaranya menempel, menggunting, melipat, menggulung, mengkaitkan dll. Beberapa anak mampu mengkomunikasikan idenya secara lancar dan mampu mencipta bentuk secara luwes. Hasil karya yang dihasilkan juga merupakan hasil karya asli anak. Anak-anak juga mampu menggali idenya terhadap hasil karya yang telah dibuat. Akan tetapi masih ada anak yang belum meningkat

keaktivitasnya. Ada 3 anak yang meningkat dari kriteria cukup menjadi kriteria tinggi. Pada pertemuan ketiga anak terlihat terbiasa dalam mencipta bentuk sehingga mengalami peningkatan dalam aspek kreativitasnya.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Hasil karya anak pada pertemuan ketiga diantaranya; bentuk ruang makan, robot 3D, mobil 3D, kereta api 3D, bentuk rumah 3D, dan lain-lain. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdo'a, dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak. Kemudian guru memberikan pesan kesan dan mengajak anak berdo'a mau pulang.

(d) Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Keempat

Pertemuan Keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Juni 2013 dengan tema yang sama yaitu Lingkunganku dan sub tema benda-benda di sekitar kita. Pertemuan Keempat digunakan oleh peneliti dan kolaborator untuk kegiatan refleksi mengenai tindakan yang telah dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Hal itu bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pencapaian kreativitas pada anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada Pertemuan Keempat meliputi, berbaris, berdoa, salam, presensi anak, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca asmaul husna, dan hafalan surat-surat pendek. Pertama-tama guru dibantu oleh kolaborator mengkondisikan anak untuk berbaris bersama di halaman sekolah, kemudian guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah semua anak terkondisikan guru mengajak anak-anak jalan-jalan di lingkungan sekitar sekolah. Kemudian kembali ke sekolah lagi.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar sambil menyanyi “Aku Anak TK”. Kemudian bersama-sama mengikrarkan janji murid. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu guru mengecek kehadiran anak. Sebelum kegiatan inti dimulai guru mengkomunikasikan terlebih dahulu tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema benda-benda disekitar kita, kemudian memberi apresepsi tentang tema dengan mengajak anak tanya jawab tentang benda-benda yang dilihat di lingkungan sekitar anak pada waktu kegiatan jalan-jalan. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada Pertemuan Keempat yaitu bermain mencipta bentuk bebas sesuai anak sesuai dengan kreativitasnya menggunakan bahan kertas asturo yang telah disediakan dengan cara anak sendiri. Guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk. Anak-anak sangat senang dan antusias dalam kegiatan mencipta. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan

kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak, dan mendampingi anak selama kegiatan mencipta.

Pada Pertemuan Keempat ini peneliti dan kolaborator merefleksi peningkatan kreativitas anak pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga, di mana anak sudah terlihat memahami dan terbiasa dalam kegiatan mencipta. Mereka juga asyik sendiri dalam kegiatan tersebut. Sebagian anak mampu mencipta bentuk dengan lancar, mampu menggunakan cara-cara yang luwes, hasil karya anak asli, dan mereka juga mampu berimajinasi dengan hasil karya yang telah dibuat. Tetapi masih ada 4 anak yang kreativitasnya masih berada pada kriteria rendah.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak sebagai refleksi pencapaian kreativitas pada siklus I. Kemudian guru memberi pesan kesan dan mengajak anak berdoa mau pulang.

3) Observasi Siklus I

Pada kegiatan observasi yang diamati adalah kegiatan pembelajaran anak pada waktu kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri. Indikator yang diamati yaitu aspek-aspek kreativitas anak dalam kegiatan bermain mencipta dari

bentuk geometri yang meliputi *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian dan *elaboration*/ keterperincian. Dari data lembar observasi kegiatan anak diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I

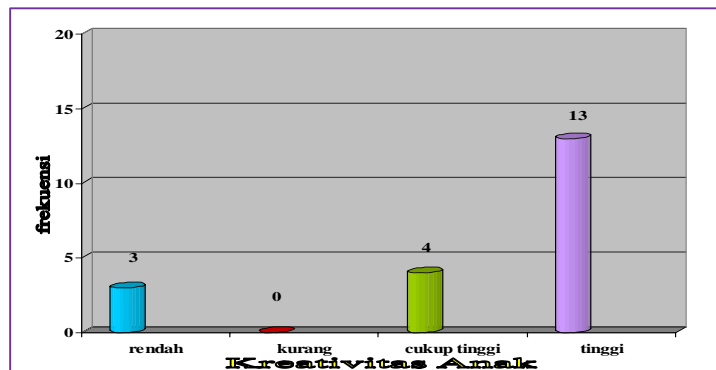
No	KodeAnak	Pecapain Aspek Kreativitas Anak pada Pertemuan				Persentase	Kriteria
		I	II	III	IV		
1	Rdw	4	4	4	4	100%	Tinggi
2	Rno	4	4	4	4	100%	Tinggi
3	Gta	3	4	4	4	100%	Tinggi
4	Kvn	4	4	4	4	100%	Tinggi
5	Rsi	1	1	3	3	75%	Cukup tinggi
6	Znd	2	3	4	4	100%	Tinggi
7	Nrv	4	4	4	4	100%	Tinggi
8	Ndy	2	2	3	3	75%	Cukup tinggi
9	Alv	1	1	1	1	25%	Rendah
10	Glg	2	2	3	3	75%	Cukup tinggi
11	Aby	3	3	4	4	100%	Tinggi
12	Rsy	1	1	1	1	25%	Rendah
13	Fbi	4	4	4	4	100%	Tinggi
14	Ish	1	1	1	1	25%	Rendah
15	Gto	3	3	4	4	100%	Tinggi
16	Mrs	3	4	4	4	100%	Tinggi
17	Vns	1	1	3	3	75%	Cukup tinggi
18	Evn	4	4	4	4	100%	Tinggi
19	Ypt	2	3	4	4	100%	Tinggi
20	Stn	2	3	4	4	100%	Tinggi

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ketercapaian pada akhir Siklus I yang menunjukkan kriteria rendah sebanyak 3 anak, kriteria kurang sebanyak 0 anak, kriteria cukup sebanyak 4 anak dan kriteria tinggi sebanyak 13 anak. Adapun rekapitulasi kreativitas anak pada tindakan Siklus I sebagai berikut.

Tabel. 7 Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Tinggi	13	65
2	Cukup tinggi	4	20
3	Kurang	0	0
4	Rendah	3	15
Jumlah anak		20	100

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase kreativitas anak Siklus I di atas dapat diperjelas melalui Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Persentase Kreativitas Anak Siklus I

Dari grafik persentase kreativitas anak Siklus I di atas, maka dapat diketahui anak yang masuk kriteria tinggi dalam kreativitas melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri meningkat menjadi 13 anak pada Siklus I, kriteria cukup tinggi 4 anak, kriteria kurang 0 anak dan kriteria rendah 3 anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak pada Siklus I yaitu sebesar 40%. Jadi pada Siklus I kreativitas anak sebesar 65% sehingga meningkat pada kriteria sedang.

4) Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi Siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-sepek kreativitas anak. Melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dengan menggunakan bahan kertas asturo pada

tindakan Siklus I dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan.

Setelah diadakannya refleksi, maka pada Siklus I memberikan informasi bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri sejenis, bentuk variasi dan berbagai hasil karya menggunakan bahan kertas asturo memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya mengemukakan ide-ide dalam membuat suatu hasil karya tertentu yang sifatnya asli sesuai dengan keinginan anak. Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Bahan-bahan yang digunakan dengan berbagai variasi bentuk, ukuran dan warna mendorong anak untuk mengekspresikannya dalam bentuk hasil karya yang dibuat oleh anak.

Namun dalam pelaksanaan tindakan terdapat beberapa kendala yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan tindakan Siklus I antara lain sebagai berikut:

- (1) Pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri masih banyak anak yang saling berebut peralatan dan bahan mencipta bentuk, padahal sudah disediakan dalam jumlah yang banyak.
- (2) Masih banyak anak yang belum bisa berbagi bahan dengan temannya dan ingin menguasai sendiri-sendiri sehingga menimbulkan kegaduhan.
- (3) Masih banyak anak yang belum lancar dalam mengungkapkan dan mengembangkan ide-idenya dalam mencipta bentuk hasil karya.
- (4) Pada saat melakukan kegiatan mencipta bentuk, masih banyak anak yang

mencontoh ataupun meniru cara dan hasil karya teman disebelahnya.

- (5) Ada beberapa anak yang belum lancar dalam melakukan kegiatan mencipta bentuk dan masih meminta bantuan kepada temannya.

Berdasarkan data dari Tabel 7 yang diperoleh pada kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak sudah mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Akan tetapi peningkatan kreativitas anak belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dengan demikian peneliti dan kolaborator sepakat untuk melaksanakan tindakan pada Siklus II.

Kegiatan pada Siklus II sama dengan kegiatan pada Siklus I yaitu kegiatan mencipta dari bentuk geometri. Namun pelaksanaan kegiatan pada Siklus II berbeda dengan Siklus I. Bahan yang digunakan adalah spon ati sehingga mudah dibentuk dan bentuk tidak mudah kusut dan lebih rapi. Dengan demikian anak akan lebih tertarik untuk mencoba mencipta bentuk sehingga kreativitas anak dapat berkembang optimal.

c. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

1) Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan pada Siklus II ini peneliti dan kolaborator bersama-sama menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang merupakan rencana perbaikan proses pembelajaran pada Siklus I serta mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri pada Siklus II. Bahan yang akan digunakan pada siklus ini menggunakan bahan dari spon ati yang mudah dibentuk dan dieksplorasi oleh anak. Selain itu

juga menyusun lembar observasi dan pedoman wawancara sebagai instrumen untuk melaksanakan pengamatan dan mengukur aspek-aspek kreativitas yang dicapai anak melalui kegiatan bermain mencipta bentuk pada siklus ini. Tema yang akan digunakan adalah “Lingkunganku “ dan sub tema benda-benda di sekitar kita.

2) Pelaksanaan

(a) Pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 17 Juni 2013. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencipta dari bentuk geometri yang sejenis menggunakan bahan spon ati. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna dan hafalan surat- surat pendek Al-Quran. Pertama-tama guru mengajak anak untuk berbaris bersama di depan kelas, kemudian mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dengan mengajak anak bernyanyi “Teng Teng Teng”. Setelah semua siap guru memimpin anak-anak untuk melakukan berbagai gerakan senam ringan. Setelah itu guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar. Kemudian setelah suasana tenang anak-anak mengikrarkan janji murid bersama-

sama. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak bermain memindahkan bentuk-bentuk geometri ke dalam keranjang. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema benda-benda disekitar kita. Guru melakukan tanya jawab tentang benda-benda yang berbentuk geometri yang diketahui anak.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan Pertemuan Pertama yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri yang sejenis dengan menggunakan bahan spon ati. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara mencipta bentuk yaitu memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi baik dengan cara menempel, menggunting, menggulung, melipat dan berbagai cara yang diinginkan anak. Saat guru menjelaskan hanya ada beberapa anak yang masih merasa kebingungan untuk memunculkan idenya. Tetapi ada sebagian anak yang aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide-ide kreatifnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak sesuai dengan caranya sendiri.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya. Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan *reward* kepada anak sehingga anak lebih termotivasi. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk Geometri” bersama-sama, agar anak lebih semangat dalam bermain mencipta bentuk.

Pada Tindakan Pertemuan pertama pada Siklus II peneliti masih menemukan anak yang belum mampu mencipta bentuk apapun. Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Tetapi ada juga beberapa anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri dan mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak bervariasi dan cara yang digunakan lebih kompleks. Disini terlihat bahwa pencapaian kreativitas anak masih tidak jauh berbeda dengan pertemuan terakhir pada Siklus I, hanya ada 1 anak yang kreativitasnya meningkat pada kriteria cukup tinggi.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya di telah di buat oleh anak antara lain; bentuk robot, rumah, akuarium, meja kursi dll. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak di depan kelas dan bercakap-cakap tentang hasil karya tersebut. Setelah itu guru memberi pesan kesan kepada anak dan dilanjutkan berdoa mau pulang.

(b) Pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan Kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Juni 2013. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencipta dari bentuk geometri yang dengan variasi bentuk menggunakan bahan spon ati. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek Al-Quran. Pertama-tama guru mengajak anak untuk berbaris bersama di depan kelas, kemudian mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dengan ‘Tepuk Semangat’. Setelah semua siap guru memimpin anak-anak untuk melakukan berbagai gerakan. Setelah itu guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar. Kemudian setelah suasana tenang anak mengikrarkan janji murid bersama-sama. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang

minat belajar anak guru mengajak anak melakukan kegiatan berjalan pada batu bata berbentuk persegi. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema benda-benda disekitar kita. Guru mengajak anak bercerita tentang benda-benda di rumah yang berbentuk geometri.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan Pertemuan Kedua yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri dengan variasi bentuk menggunakan bahan spon ati. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi baik dengan berbagai cara yang diinginkan anak. Saat guru menjelaskan hanya ada beberapa anak yang merasa kebingungan untuk memunculkan idenya. Tetapi ada sebagian besar anak yang aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide-idenya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide anak dengan caranya sendiri.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu mencipta hasil karya sendiri tanpa meniru contoh atau hasil karya temannya atau tidak, apa saja yang dibuat anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk

sesuai keinginannya. Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan *reward* kepada anak sehingga anak lebih termotivasi

Pada Tindakan Pertemuan kedua pada Siklus II peneliti masih menemukan anak yang belum mampu mencipta bentuk apapun. Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Tetapi ada juga beberapa anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri yang mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak bervariasi dan cara yang digunakan lebih kompleks. Di sini terlihat ada satu anak yang kreativitasnya meningkat pada kriteria tinggi.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya yang di buat oleh anak antara lain; bentuk pesawat, becak, garasi mobil, kolam ikan dll. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak di depan kelas. Setelah itu guru memberi pesan kesan kepada anak dan dilanjutkan berdoa mau pulang.

(c) Pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan Ketiga pada Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 21 Juni 2013. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencipta dari bentuk geometri yang

dengan variasi bentuk menggunakan bahan spon ati. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek Al-Quran. Pertama-tama guru mengajak anak untuk berbaris bersama di depan kelas, kemudian mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dengan ‘Tepuk Rukun Islam’. Setelah semua guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar. Kemudian setelah suasana tenang anak-anak mengikrarkan janji murid bersama-sama. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak anak melakukan kegiatan melompat ke depan dan ke belakang pada pola geometri. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu ‘‘Lingkunganku’’ dengan sub tema benda-benda disekitar kita. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang hasil karya buatan anak dari bentuk geometri pada pertemuan sebelumnya.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan Pertemuan Ketiga yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri dengan memadukan bentuk geometri sejenis dan bervariasi

bervariasi menggunakan bahan spon ati. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi baik dengan berbagai cara yang diinginkan anak. Saat guru menjelaskan hanya ada beberapa anak yang merasa kebingungan untuk memunculkan idenya. Sebagian besar anak aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide-ide kreatifnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak dengan caranya sendiri.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, apakah anak mampu mencipta hasil karya sendiri tanpa meniru contoh atau hasil karya temannya atau tidak, apa saja yang dibuat anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya. Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan *reward* kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

Pada tindakan Pertemuan Ketiga pada Siklus II peneliti masih menemukan anak yang belum mampu mencipta bentuk apapun. Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Tetapi ada sebagian besar anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri yang

mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak bervariasi dan cara yang digunakan lebih kompleks. Di sini terlihat ada satu anak yang kreativitasnya meningkat pada kriteria tinggi dan satu anak meningkat pada kriteria kurang.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya di telah di buat oleh anak antara lain; bentuk bus, mobil, ulat di atas daun, rumah tingkat, kereta api, akuarium, dan lain-lain. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak di depan kelas. Setelah itu guru memberi pesan kesan kepada anak dan dilanjutkan berdoa mau pulang.

(d) Pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan Keempat

Pertemuan Keempat pada siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Juni 2013 dan digunakan oleh peneliti dan kolaborator untuk kegiatan refleksi. Hal itu bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian peningkatan kreativitas anak pada Siklus II Pertemuan Pertama, Kedua, dan Ketiga. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak, mengikrarkan janji murid TK Muslimat, membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek Al-Quran. Pertama-tama guru mengajak anak untuk berbaris bersama di depan kelas, kemudian mengkondisikan anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dengan ‘Tepuk Rukun Iman’. Guru menunjuk anak untuk memimpin doa dan menyanyikan Mars TK Muslimat. Setelah selesai guru menunjuk barisan untuk masuk ke dalam kelas sambil mengucapkan salam.

Setelah semua anak berada di kelas, anak dikondisikan duduk melingkar. Kemudian setelah suasana tenang anak mengikrarkan janji murid bersama-sama. Setelah itu guru memimpin anak membaca Asmaul Husna dan hafalan surat-surat pendek. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak anak melakukan kegiatan permainan. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema benda-benda disekitar kita. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang hasil karya buatan anak dari bentuk geometri.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan Pertemuan Keempat yaitu bermain mencipta dari bentuk geometri secara bebas menggunakan bahan spon ati. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan memberi kebebasan anak untuk bereksplorasi dengan berbagai cara yang diinginkan anak. Pada waktu guru menerangkan terlihat sebagian besar anak aktif dan komunikatif

dalam menyampaikan ide-ide kreatifnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk geometri tersebut. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak dengan caranya sendiri.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya. Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan *reward* kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

Pada tindakan Pertemuan Keempat pada Siklus II digunakan peneliti dan kolaborator untuk merefleksi peningkatan kreativitas pada Siklus II Pertemuan Pertama, Kedua, dan Ketiga. Pada akhir pertemuan Siklus II peneliti masih menemukan 2 anak yang belum mampu mencipta bentuk secara mandiri. Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Pada akhirnya dua anak tersebut mampu mencipta bentuk meskipun bentuknya masih sederhana. Tetapi ada sebagian besar anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri yang mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak bervariasi dan cara yang digunakan juga lebih kompleks. Pada waktu guru bertanya kepada anak mengenai hasil karyanya, sebagian besar anak sudah mampu menjelaskan dan mengembangkan imajinasinya terhadap hasil karya yang telah dibuat.

Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan dan meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak di depan kelas. Setelah itu guru memberi pesan kesan kepada anak dan dilanjutkan berdoa mau pulang.

3) Observasi Siklus II

Hasil observasi kreativitas anak pada Siklus II dapat dilihat pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II

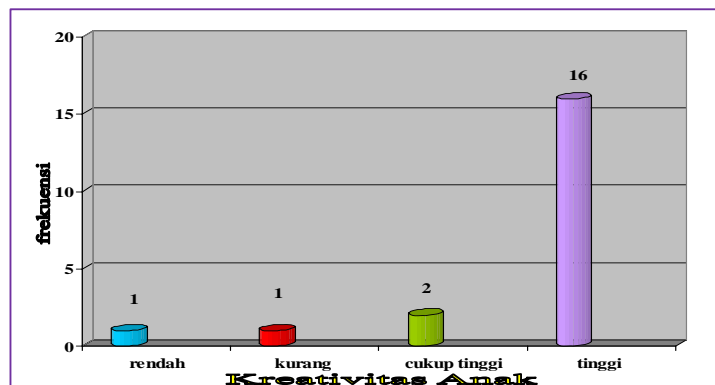
No	Kode Anak	Pecapaian Aspek Kreativitas Anak pada Pertemuan				Persentase	Kriteria
		I	II	III	IV		
1	Rdw	4	4	4	4	100%	Tinggi
2	Rno	4	4	4	4	100%	Tinggi
3	Gta	4	4	4	4	100%	Tinggi
4	Kvn	4	4	4	4	100%	Tinggi
5	Rsi	3	4	4	4	100%	Tinggi
6	Znd	4	4	4	4	100%	Tinggi
7	Nrv	4	4	4	4	100%	Tinggi
8	Ndy	3	3	3	4	100%	Tinggi
9	Alv	1	2	2	2	50%	Kurang
10	Glg	3	3	3	3	75%	Cukup Tinggi
11	Aby	4	4	4	4	100%	Tinggi
12	Rsy	1	1	1	1	25%	Rendah
13	Fbi	4	4	4	4	100%	Tinggi
14	Ish	2	2	2	3	75%	Cukup Tinggi
15	Gto	4	4	4	4	100%	Tinggi
16	Mrs	4	4	4	4	100%	Tinggi
17	Vns	3	3	4	4	100%	Tinggi
18	Evn	4	4	4	4	100%	Tinggi
19	Ypt	4	4	4	4	100%	Tinggi
20	Stn	4	4	4	4	100%	Tinggi

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ketercapaian pada akhir Siklus II yang menunjukkan kriteria rendah sebanyak 1 anak berhasil mencapai 1 aspek kreativitas, kriteria kurang sebanyak 1 anak berhasil mencapai 2 aspek kreativitas, kreativitas cukup tinggi sebanyak 2 anak berhasil mencapai 3 aspek kreativitas, dan kriteria tinggi sebanyak 16 anak berhasil mencapai 4 aspek kreativitas yaitu *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian). Mereka terlihat luwes dan lancar dalam mencipta bentuk yang bervariasi sesuai dengan ide dan caranya sendiri serta mampu mengembangkan imajinasinya terhadap hasil karya yang telah dibuat. Adapun rekapitulasi dari data kemampuan kreativitas anak pada tindakan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Tinggi	16	80
2	Cukup tinggi	2	10
3	Kurang	1	5
4	Rendah	1	5
Jumlah anak		20	100

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase kreativitas anak Siklus II di atas dapat diperjelas melalui Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Persentase Kreativitas Anak Siklus II

Dari grafik persentase kreativitas anak Siklus II di atas maka dapat diketahui bahwa anak yang berhasil mencapai kriteria kreativitas tinggi sebanyak 16 anak, kriteria cukup tinggi 2 anak, kriteria kurang 1 anak dan kriteria rendah 1 anak. Dengan demikian dapat dilihat bahwa peningkatan kreativitas anak pada Siklus II yaitu sebesar 55%. Artinya kreativitas anak pada Siklus II ini sebesar 80%, yaitu dari 20 anak terdapat 16 anak yang mempunyai kreativitas tinggi sehingga sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan dan perkembangan kreativitas anak meningkat pada kriteria tinggi.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kreativitas anak. Hasil refleksi pada Siklus II memberikan informasi bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri sejenis, mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi dan mencipta dengan memadukan hasil karya mencipta dari bentuk geometri sejenis dan dari bentuk geometri yang bervariasi menggunakan bahan spon ati memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya mengemukakan ide-ide dalam membuat suatu hasil karya tertentu yang sifatnya asli sesuai dengan keinginan anak. Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Bahan-bahan yang digunakan dengan berbagai variasi bentuk, ukuran dan warna mendorong anak untuk mengekspresikannya dalam bentuk hasil karya yang dibuat oleh anak. Bagi anak yang belum mencapai indikator kreativitas, proses pembelajaran tetap

berlanjut dan dilaksanakan secara intensif di luar penelitian ini.

Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada Siklus II maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri pada Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian. Anak telah mencapai indikator kreativitas sebesar 80% yaitu berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan penelitian.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas dapat dilaporkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri menggunakan bahan kertas asturo dan spon ati. Pada saat anak melakukan kegiatan mencipta dari bentuk geometri yang disediakan dengan variasi warna dan ukuran, anak merasa senang dan tertarik. Di situ anak memperoleh kebebasan untuk mencipta suatu bentuk berdasarkan keinginannya, kebebasan memilih bahan sesuai kebutuhan, baik pemilihan pola dan warna yang cocok. Anak juga bebas berkreasi dalam mengkombinasikan warna dan pola sesuai keinginan sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya. Kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian. Dari 4 aspek kreativitas tersebut aspek yang paling tinggi dicapai oleh anak melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri yaitu pada

aspek kelancaran. Hampir semua anak sudah berani dan lancar mengemukakan idenya dalam mencipta bentuk. Sedangkan aspek kreativitas yang paling sulit untuk dikembangkan yaitu *originality*/ keaslian. Pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri masih ada beberapa anak yang kurang percaya diri mengekspresikan dirinya dalam mencipta bentuk. Anak masih mencontoh hasil karya teman. Melihat hal ini guru segera mengambil tindakan agar anak bisa mencipta bentuk, karena hal itu dapat menghambat perkembangan kreativitas anak.

Guru berperan sangat penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan memotivasi anak. Kreativitas anak kurang berkembang optimal jika tidak ada motivasi atau dorongan dari guru. Pada pelaksanaan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri menggunakan bahan yang bervariasi di TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan guru selalu memotivasi semua anak, khususnya pada anak yang belum percaya diri.

Setelah dilakukan tindakan, pada Siklus I anak sudah mulai berani mengerjakan sendiri tanpa contoh, akan tetapi masih ada yang mencontoh hasil karya teman. Pada Siklus II anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Mereka sudah lebih percaya diri mengungkapkan ide-ide kreatifnya dalam wujud hasil karya sehingga mereka mampu mencipta hasil karya yang bervariasi.

Kegiatan ini melibatkan anak untuk aktif karena masing-masing anak diharapkan mencipta bentuk yang berbeda sesuai keinginannya. Anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan idenya sehingga perkembangan kreativitas anak dapat meningkat. Adapun perkembangan kreativitas anak berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Kriteria Kreativitas Anak		
		Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Rdw	4	4	4
2	Rno	3	4	4
3	Gta	2	4	4
4	Kvn	4	4	4
5	Rsi	1	3	4
6	Znd	2	4	4
7	Nrv	4	4	4
8	Ndy	2	3	4
9	Alv	1	1	2
10	Glg	2	3	3
11	Aby	3	4	4
12	Rsy	1	1	1
13	Fbi	4	4	4
14	Ish	1	1	3
15	Gto	3	4	4
16	Mrs	2	4	4
17	Vns	1	3	4
18	Evn	4	4	4
19	Ypt	1	4	4
20	Stn	2	4	4

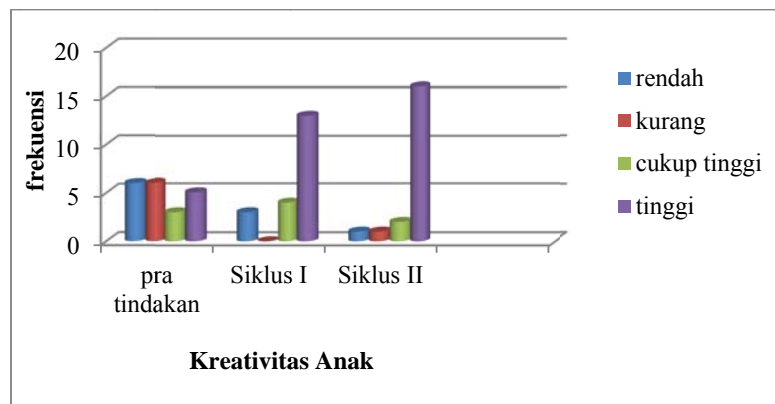
Adapun rekapitulasi data hasil observasi pra tindakan, Siklus I, dan Siklus

II adalah sebagaiberikut:

Tabel 11. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Kreativitas Anak PraTindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
1	Tinggi	5	25	13	65	16	80
2	Cukup tinggi	3	15	4	20	2	10
3	Kurang	6	30	0	0	1	5
4	Rendah	6	30	3	15	1	5
			100		100		100

Dari data rekapitulasi tersebut maka menunjukan adanya peningkatan pada kreativitas anak dari sebelum tindakan sampai Siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam Gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Grafik Persentase Kreativitas Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pada Siklus I perkembangan kreativitas sebagian anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum optimal. Untuk itu peneliti melanjutkan Siklus II melalui tindakan yang sama akan tetapi menggunakan bahan yang berbeda. Pada Siklus II kreativitas anak mengalami peningkatan yang cukup baik, 80% dari 20 anak kreativitasnya meningkat. Anak terlihat mandiri, mampu mewujudkan ide-ide ke dalam bentuk hasil karya yang bervariasi, mampu memberikan penjelasan terhadap hasil karyanya, mampu mencipta bentuk asli hasil pemikiran anak, dan mampu mengembangkan imajinasinya.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, pada kenyataannya kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri tersebut berhasil meningkatkan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan. Perkembangan kreativitas anak sekarang meningkat dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan mencipta dari bentuk geometri baik pada Siklus I maupun Siklus II.

Kelebihan dari kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri yaitu kegiatan yang dilaksanakan bervariasi yaitu: meliputi kegiatan mencipta dari

bentuk geometri yang sejenis, mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi, dan mencipta dengan memadukan hasil karya mencipta dari bentuk geometri sejenis dan bentuk geometri yang bervariasi, dengan variasi pilihan warna dan ukuran sehingga anak lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Di situ anak dibebaskan untuk mengeksplorasi bahan-bahan yang telah disediakan menjadi suatu hasil karya yang asli dengan cara anak sendiri. Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan pada Tahun Ajaran 2012/2013.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan di antaranya sebagai berikut:

1. Anak kelompok B kurang mengeksplor bahan-bahan yang sediakan untuk mencipta bentuk dalam wujud hasil karya.
2. Kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri hanya dilakukan pada saat Penelitian Tindakan Kelas saja sehingga kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak sehari-hari kurang bervariasi.
3. Peneliti dalam mengukur aspek-aspek kreativitas pada anak masih menggunakan instrumen yang kurang lengkap sehingga hasil yang di dapat kurang maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan Tahun Ajaran 2012/ 2013 mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilakukan melalui tindakan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri yang dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri sejenis, mencipta dari bentuk geometri yang bervariasi dan mencipta dari bentuk perpaduan geometri sejenis dan bervariasi. Peningkatan kreativitas pada anak dapat dilihat dari munculnya aspek-aspek kreativitas pada diri anak diantaranya *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian.

Peningkatan tersebut di atas dapat dilihat melalui peningkatan skor kreativitas dari pra tindakan, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Kondisi awal anak sebelum tindakan menunjukkan kreativitas anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan sebesar 25%, mengalami peningkatan pada Siklus I menjadi 65% dan Siklus II sebesar 80% dari jumlah 20 anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Anak agar lebih mengeksplor bahan-bahan yang disediakan dengan cara yang diinginkan sehingga hasil karya yang dicipta anak lebih bervariasi lagi.

2. Bagi guru

Kegiatan bermain mencipta bentuk hendaknya dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kreativitas anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih bervariasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur aspek-aspek kreativitas anak hendaknya lebih diperhatikan dan dilengkapi lagi agar mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sugarjana. (2008). *Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-sifatnya di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anas Sudjono. (1986). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Igak Wardhani, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengertian Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Ersidi.
- Nana Sudjana & Ibrahim. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Jogjakarta. UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bima Aksara.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tombokan Rontukahu. (1996). *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.

Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Yeni Rahmawati & Euis Kurniati, (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

LAMPIRAN 1

Surat-Surat dan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3700 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

10 Juni 2013

Yth. Kepala TK Muslimat NU
Tamanagung I Muntilan
Jawa Tengah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sri Yuli Ristanti
NIM : 11111247031
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Dukuh Taman agung , Muntilan

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Subyek : Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Obyek : Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Waktu : Juni-Agustus 2013
Judul : Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri pada Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

- 1.Rektor (sebagai laporan)
 - 2.Wakil Dekan I FIP
 - 3.Ketua Jurusan PPSD FIP
 - 4.Kabag TU
 - 5.Kasubbag Pendidikan FIP
 - 6.Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



TK MUSLIMAT NU TAMANAGUNG 1
Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang
NSM : 101233080194

Alamat : Tejowarno, Tamanagung, Muntilan, Magelang 56413

SURAT KETERANGAN

No. 22/TKM.NU/TA.I/VI/2013

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala TK:

Nama : Fadlilatur Rohmah, S.Pd.I

NIP : -

Unit Kerja : TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan drngan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

Nama : Sri Yuli Ristanti

NIM : 11111247031

Prodi : PG PAUD

Jurusan : PPSD

Telah melaksanakan penelitian di TK pada bulan Juni dengan
"MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK B
TK MUSLIMAT NU TAMANAGUNG I MUNTILAN".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk
digunakan sebagaimanamestinya.



Muntilan, 22 Juni 2013

Kepala TK

Fadlilatur Rohmah, S.Pd.I

LAMPIRAN 2

Lembar Observasi, Pedoman Wawancara, dan Rubrik Penilaian

LEMBAR OBSERVASI

Semester :

Tema/Sub Tema :

Hari/Tanggal :

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda (√) sesuai dengan hasil pengamatanmu.

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		Fluency/ kelancaran		Flexibillity/ keluwesan		Originallity / keaslian		Elaboration/ keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw									
2.	Rno									
3.	Gta									
4.	Kvn									
5.	Rsi									
6.	Znd									
7.	Nrv									
8.	Ndy									
9.	Alv									
10.	Glg									
11.	Aby									
12.	Rsy									
13.	Fbi									
14.	Ish									
15.	Gto									
16.	Mrs									
17.	Vns									
18.	Evn									
19.	Ypt									
20.	Stn									

Keterangan : 1 (Muncul), 0 (Belum Muncul)

Muntilan,.....

Peneliti

Guru pendamping

(Sri Yuli Ristanti)

(Anik Ismawanti, A.Ma)

Pedoman Wawancara

Hari/ Tanggal :

Nama Anak :

No.	Pertanyaan	Deskripsi/ jawaban
1.	Apa yang kamu buat?	
2.	Berapa banyak hasil karya yang di buat?	
3.	Bagaimana cara membuatnya?	
4.	Mengapa kamu membuat hasil karya tersebut?	
5.	Apakah kamu merasa senang?	
6.	Bagaimana penjelasan tentang hasil karyamu?	

Pewawancara

.....

**Rubrik Penilaian Kreativitas Anak dalam Kegiatan Bermain Mencipta dari
Bentuk Geometri**

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1.	<i>Fluency</i> / kelancaran	1	Anak mampu mencipta bentuk yang bervariasi	Jika anak mampu mencipta bentuk hasil karya yang bervariasi
		0	Anak belum mampu mencipta bentuk yang bervariasi	Jika anak hanya dapat mencipta hasil karya tertentu
2.	<i>Flexibility</i> / keluwesan	1	Anak mampu memberikan penjelasan terhadap hasil karyanya secara luwes	Anak mampu memberikan penjelasan terhadap hasil karyanya secara luwes
		0	Anak belum mampu memberikan penjelasan terhadap hasil karyanya secara luwes	Anak masih kaku dalam memberikan penjelasan terhadap hasil karyanya.
3.	<i>Originality</i> / keaslian	1	Anak mampu mencipta bentuk yang asli dan berbeda dengan yang lainnya	Jika anak mampu mencipta bentuk yang asli dan hasil karyanya berbeda dengan yang lainnya
		0	Anak belum mampu mencipta bentuk sendiri dan berbeda dengan yang lainnya	Jika anak mencontoh hasil karya temanya
4.	<i>Elaboration</i> / keterperincian	1	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci	Jika anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci
		0	Anak belum mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci	Jika anak belum mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya secara terperinci

LAMPIRAN 3

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 1

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
 Hari/Tanggal : Senin, 10 Juni 2013
 Alokasi Waktu : 07.30-10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan	I. KEGIATAN AWAL (± 30 MENIT) - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan hafalan surat pendek Al-Quran - Lomba menata menara geometri - Apersepsi tentang tema: Tanya jawab bentuk-bentuk geometri II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area Bahasa - Pemberian tugas menyebutkan nama bentuk-bentuk geometri pada papan gambar Area Seni - Demonstrasi mencipta bentuk	- Religius	- Buku absen	- Observasi	● ○
SOSEM 1 Bersedi bermain dengan teman sebaya atau orang dewasa		- Kreatif	- Menara geometri	- Unjuk kerja	● ○
BHS 10 Menjawab pertanyaan sederhana		- Komunikatif	- Lingkungan sekitar anak	- Percakapan	● ○
BHS 13 Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan		- Kreatif	- Papan gambar	- Penugasan	● ○
		- Inovatif	- Kotak	- Hasil karya	● ○

FMH 52 Mencipta bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks	bebas dari bentuk geometri sejenis Area Balok - Praktek langsung menyusun balok menjadi bentuk bangunan	- Kerja keras	geometri sejenis - Balok	- Unjuk kerja	● ○
FMH 51 Mencipta bentuk bangun dari balok	III. ISTIRAHAT (± 30 MENIT) - Anak berdoa setelah mengerjakan tugas - Anak mencuci tangan - Anak berdoa kemudian makan bekal - Anak bermain bebas		- Air, lap, bekal anak, alat permainan	- Observasi	
FMK 27 Bertepuk tangan dengan 3 pola	IV. KEGIATAN PENUTUP (± 30 MENIT) - Tepuk "bentuk-bentuk geometri" - Recalling - Diskusi agar anak mencipta dari bentuk geometri di rumah - Bernyanyi bersama dan berdoa akan pulang	- Mandiri	- Anak langsung - Anak dan guru	- Unjuk kerja - Observasi	● ○
BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa					



Mengetahui
Kepala TK Muslimat NU Tamanagung I
Rohmah, S.Pd.I

Guru Pendamping

Anik Ismawanti, A.Ma

Tamanagung, 8 Juni 2013
Peneliti

Sri Yuli Ristanti

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 2

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
 Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juni 2013
 Alokasi Waktu : 07.30-10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan BHS 18 Menyanyi lebih dari 20 lagu anak BHS 26 Menceritakan kembali sesuatu berdasarkan ingatannya FMK 4 Berjalan ke berbagai arah, berjalan di atas papan titian	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan surat-surat pendek Alquran - Menyanyikan lagu “Taman ku Taman Kanak-Kanak” - Apersepsi tentang tema: Bercerita tentang benda-benda di rumah yang berbentuk geometri - Berjalan diatas papan titian sambil membawa balok berukuran kecil	- Religius - mandiri - Komunikatif - Kreatif	- Buku absen - Anak langsung - Gambar - Papan titian, balok kecil	- Observasi - Unjuk kerja - Percakapan - Unjuk kerja	● ○ ● ○ ● ○ ● ○
	II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area IPA - Praktek langsung mengelompokkan bentuk geometri ke dalam kotak yang disediakan	- Mandiri/ tanggung jawab	- Bentuk geometri	- Unjuk kerja	● ○

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus I Pertemuan 3

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
 Hari/Tanggal : Jumat, 14 Juni 2013
 Alokasi Waktu : 07.30-09.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan surat-surat pendek Alquran - Apersepsi tentang tema: bercakap cakap tentang sikap memelihara benda yang ada di sekitar anak - Melompat di dalam bentuk geometri II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area IPA - Pemberian tugas mencari jejak anak pulang ke rumah dengan menempel bentuk lingkaran. Area Seni - Demonstrasi mencipta bentuk	- Religius	- Buku absen	- Observasi	● ○
BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa		- Komunikatif	- Gambar	- Percakapan	● ○
FMK 5 Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua		- Inovatif	- Pola lantai geometri	- Unjuk kerja	● ○
KOG 18 Mengerjakan mazze		- Mandiri	- LKA	- Penugasan	● ○
		- Inovatif	- Kotak	- Hasil karya	● ○

FMH 52 Mencipta bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks	bebas dari bentuk geometri dengan variasi ukuran dan warna Area Mateatika - Praktek langsung mengambil dan menghitung bentuk geometri berjumlah 10	- Kerja keras	geometri - Bentuk geometri	- Unjuk kerja	● ○
KOG 39 membilang dengan menunjuk benda sampi 10	III. ISTIRAHAT (± 30 MENIT) - Anak berdoa setelah mengerjakan tugas - Anak mencuci tangan - Anak berdoa kemudian makan bekal - Anak bermain bebas		- Air, lap, bekal anak, alat permainan	- Observasi	
BHS 18 Menyanyi lebih dari 20 lagu anak BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa	IV. KEGIATAN PENUTUP (± 30 MENIT) - Menyanyi lagu "Rumahku" - Recalling - Diskusi agar anak mencipta dari bentuk geometri di rumah - Bernyanyi bersama dan berdoa akan pulang	- Mandiri	- Anak langsung - Anak dan guru	- Unjuk kerja - Observasi	● ○



Rohmah, S.Pd.I

Guru Pendamping

Anik Ismawanti, A.Ma

Tamanagung, 13 Juni 2013
Peneliti

Sri Yuli Ristanti

RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus I Pertemuan 4 (Refleksi)

Kelompok : B
Semester : II
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Juni 2013
Alokasi Waktu : 07.30-09.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan surat-surat pendek Alquran - Apersepsi tentang tema: bercakap cakap tentang sikap memelihara benda yang ada di sekitar anak - Melompat di dalam bentuk geometri II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area IPA - Pemberian tugas mencari jejak anak pulang ke rumah dengan menempel bentuk lingkaran. Area Seni - Demonstrasi mencipta bentuk	- Religius	- Buku absen	- Observasi	● ○
BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa		- Komunikatif	- Gambar	- Percakapan	● ○
FMK 5 Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua		- Inovatif	- Pola lantai geometri	- Unjuk kerja	● ○
KOG 18 Mengerjakan mazze		- Mandiri	- LKA	- Penugasan	● ○
		- Inovatif	- Kotak	- Hasil karya	● ○

<p>FMH 52 Mencipta bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks</p> <p>KOG 39 membilang dengan menunjuk benda sampi 10</p>	<p>bebas dari bentuk geometri dengan variasi ukuran dan warna</p> <p>Area Mateatika</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung mengambil dan menghitung bentuk geometri berjumlah 10 <p>III. ISTIRAHAT (± 30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berdoa setelah mengerjakan tugas - Anak mencuci tangan - Anak berdoa kemudian makan bekal - Anak bermain bebas <p>IV. KEGIATAN PENUTUP (± 30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyanyi lagu "Rumahku" - Recalling - Diskusi agar anak mencipta dari bentuk geometri di rumah - Bernyanyi bersama dan berdoa akan pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Kerja keras - Mandiri 	<p>geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk geometri - Air, lap, bekal anak, alat permainan - Anak langsung - Anak dan guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Unjuk kerja - Observasi - Unjuk kerja - Observasi 	<p>●</p> <p>○</p> <p>●</p> <p>○</p>
---	---	--	---	--	-------------------------------------



Mengetahui
Kepala TK Muslimat NU Tamanagung I
Muntilan
Rohmah, S.Pd.I

Guru Pendamping

Anik Ismawanti, A.Ma

Tamanagung, 14 Juni 2013
Peneliti

Sri Yuli Ristanti

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus II Pertemuan 1

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
 Hari/Tanggal : Senin, 17 Juni 2013
 Alokasi Waktu : 07.30-10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan SOSEM 1 Bersedi bermain dengan teman sebaya atau orang dewasa BHS 10 Menjawab pertanyaan sederhana BHS 13 Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan FMH 52 Mencipta bentuk dari	I. KEGIATAN AWAL (± 30 MENIT) - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan hafalan surat pendek Al-Quran - Lomba memindahkan bentuk-bentuk geometri ke dalam keranjang - Apersepsi tentang tema: Tanya jawab benda-benda yang berbentuk geometri II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area Bahasa - Pemberian tugas menyebutkan benda berbentuk geometri yang ada di kelas Area Seni - Demonstrasi mencipta bentuk	- Religius - Kreatif - Komunikatif	- Buku absen - Balok geometri, keranjang - Lingkungan sekitar anak - Papan gambar - Kotak	- Observasi - Unjuk kerja - Percakapan - Penugasan - Hasil karya	● ○ ● ○ ● ○ ● ○

kepingan geometri yang lebih kompleks	bebas dari bentuk geometri sejenis		geometri sejenis		
FMH 51 Mencipta bentuk bangun dari balok	<p>Area Balok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung menyusun balok menjadi bentuk bangunan <p>III. ISTIRAHAT (± 30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berdoa setelah mengerjakan tugas - Anak mencuci tangan - Anak berdoa kemudian makan bekal - Anak bermain bebas <p>IV. KEGIATAN PENUTUP (± 30 MENIT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tepuk "bentuk-bentuk geometri" - Recalling - Diskusi agar anak mencipta dari bentuk geometri di rumah - Bernyanyi bersama dan berdoa akan pulang 	- Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> - Balok - Air, lap, bekal anak, alat permainan 	<ul style="list-style-type: none"> - Unjuk kerja - Observasi 	<p>●</p> <p>○</p>
FMK 27 Bertepuk tangan dengan 3 pola					
BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa		- Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> - Anak langsung - Anak dan guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Unjuk kerja - Observasi 	<p>●</p> <p>○</p>



Mengetahui
Kepala TK Muslimat NU Tamanagung I
Muntilan
Rohmah, S.Pd.I

Guru Pendamping

Anik Ismawanti, A.Ma

Tamanagung, 15 Juni 2013
Peneliti

Sri Yuli Ristanti

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus II Pertemuan 2

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
 Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juni 2013
 Alokasi Waktu : 07.30-10.00 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan BHS 26 Menceritakn kembali sesutu berdasarkan ingatannya FMK 4 Berjalan ke berbagai arah, berjalan di atas papan titian KOG 27 Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri FMH 52 Mencipta bentuk dari kepingan geometri yang lebih	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan surat-surat pendek Alquran - Apersepsi tentang tema: Bercerita tentang benda-benda di rumah yang berbentuk geometri - Berjalan pada batu bata berbentuk persegi II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area IPA - Praktek langsung mengelompokkan benda-bentuk geometri pada keranjang Area Seni - Demonstrasi mencipta bentuk bebas dari bentuk geometri yang	- Religius - Komunikatif - Kreatif - Mandiri/ tanggung jawab - Inovatif	- Buku absen - Gambar - Batu-bata - Benda-benda geometri - Kotak geometri	- Observasi - Percakapan - Unjuk kerja - Unjuk kerja - Hasil karya	● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○

kompleks	bervariasi		variasi		
KOG 30 Menyebutkan nama benda yang berbentuk geometri	Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menyebutkan 2 atau 3 hasil karya yang telah dibuat 	- Mandiri	- Kelas	- Penugasan	● ○
	III. ISTIRAHAT (± 30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> - Anak berdoa setelah mengerjakan tugas - Anak mencuci tangan - Anak berdoa kemudian makan bekal - Anak bermain bebas 		- Air, lap, bekal anak, alat permainan	- Observasi	
BHS 23 Menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana dengan runtut	IV. KEGIATAN PENUTUP (± 30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> - Bercerita tentang kejadian yang lucu - Recalling - Diskusi agar anak mencipta dari bentuk geometri di rumah - Bernyanyi bersama dan berdoa akan pulang 	- Komunikatif	- Anak langsung	- Observasi	● ○
BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa			- Anak dan guru	- Observasi	



Mengetahui
Kepala TK Muslimat NU Tamanagung I
Murtan

Rohmah, S.Pd.I

Guru Pendamping

Anik Ismawanti, A.Ma

Tamanagung, 18 Juni 2013
Peneliti

Sri Yuli Ristanti

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Siklus II Pertemuan 3

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
 Hari/Tanggal : Jumat, 21 Juni 2013
 Alokasi Waktu : 07.30-09.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa FMK 5 Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki KOG 18 Mengerjakan mazze FMH 52 Mencipta bentuk dari kepingan geometri yang lebih	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan surat-surat pendek Alquran - Apersepsi tentang tema: bercakap cakap tentang hasil karya buatan anak dri bentuk-bentuk geometri - Melompat ke depan dan ke belakang dengan 2 kaki pada pola geometri	- Religius - Komunikatif - Inovatif	- Buku absen - Gambar - Pola lantai geometri	- Observasi - Percakapan - Unjuk kerja	● ○ ● ○ ● ○
	II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT) Area IPA - Pemberian tugas mencari jejak anak pergi ke sekolah	- Mandiri	- LKA	- Penugasan	● ○
	Area Seni - Demonstrasi mencipta bentuk	- Inovatif	- Kotak	- Hasil karya	●
					○

RENCANA KEGIATAN HARIAN
Siklus II Pertemuan 4 (Refleksi)

Kelompok : B
Semester : II
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita
Hari/Tanggal : Sabtu, 22 Juni 2013
Alokasi Waktu : 07.30-09.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
<p>NAM 5 Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan secara berurutan</p> <p>BHS 11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa</p> <p>FMK 5 Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki</p> <p>KOG 18 Mengerjakan mazze</p> <p>FMH 52 Mencipta bentuk dari kepingan geometri yang lebih</p>	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa, salam, absen - Mengucapkan janji murid - Membaca Asmaul Husna dan surat-surat pendek Alquran 	- Religius	- Buku absen	- Observasi	● ○
	<ul style="list-style-type: none"> - Apersepsi tentang tema: bercakap cakap tentang hasil karya buatan anak dri bentuk-bentuk geometri 	- Komunikatif	- Gambar	- Percakapan	● ○
	<ul style="list-style-type: none"> - Melompat ke depan dan ke belakang dengan 2 kaki pada pola geometri 	- Inovatif	- Pola lantai geometri	- Unjuk kerja	● ○
	<p>II. KEGIATAN INTI (± 60 MENIT)</p> <p>Area IPA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas mencari jejak anak pergi ke sekolah 	- Mandiri	- LKA	- Penugasan	● ○
	<p>Area Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demonstrasi mencipta bentuk 	- Inovatif	- Kotak	- Hasil karya	● ○

LAMPIRAN 4

Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Hasil Observasi Pra Tindakan
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Kamis, 30 Mei 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√			√	√		3
3.	Gta	√		√			√		√	2
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√			√		√		√	1
6.	Znd	√			√	√			√	2
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√		√	2
9.	Alv	√			√		√		√	1
10.	Glg	√			√	√			√	2
11.	Aby	√		√			√	√		3
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√			√		√		√	1
15.	Gto	√		√			√	√		3
16.	Mrs	√		√			√		√	2
17.	Vns	√			√		√		√	1
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√			√		√		√	1
20.	Stn	√		√			√		√	2

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Senin , 10 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√			√	√		3
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√			√		√		√	1
6.	Znd	√			√	√			√	2
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√		√	2
9.	Alv	√			√		√		√	1
10.	Glg	√			√	√			√	2
11.	Aby	√		√			√	√		3
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√			√		√		√	1
15.	Gto	√		√			√	√		3
16.	Mrs	√		√			√	√		3
17.	Vns	√			√		√		√	1
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√			√		√	2
20.	Stn	√		√			√		√	2

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√			√		√		√	1
6.	Znd	√		√		√			√	3
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√		√	2
9.	Alv	√			√		√		√	1
10.	Glg	√			√	√			√	2
11.	Aby	√		√			√	√		3
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√			√		√		√	1
15.	Gto	√		√			√	√		3
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√			√		√		√	1
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√			√	√		3
20.	Stn	√		√			√	√		3

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Jumat, 14 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√		√			√		√	3
6.	Znd	√		√		√		√		4
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√	√		3
9.	Alv	√			√		√		√	1
10.	Glg	√			√	√			√	3
11.	Aby	√		√		√		√		4
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√			√		√		√	1
15.	Gto	√		√		√		√		4
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√		√			√		√	3
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√		√		√		4
20.	Stn	√		√		√		√		4

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan IV
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√		√			√	√		3
6.	Znd	√		√		√		√		4
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√	√		3
9.	Alv	√			√		√		√	1
10.	Glg	√		√		√			√	3
11.	Aby	√		√		√		√		4
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√			√		√		√	1
15.	Gto	√		√		√		√		4
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√		√		√			√	3
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√		√		√		4
20.	Stn	√		√		√		√		4

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Senin , 17 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√		√			√	√		3
6.	Znd	√		√		√		√		4
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√	√		3
9.	Alv	√			√		√		√	1
10.	Glg	√		√		√			√	3
11.	Aby	√		√		√		√		4
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√		√			√		√	2
15.	Gto	√		√		√		√		4
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√		√		√			√	3
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√		√		√		4
20.	Stn	√		√		√		√		4

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		<i>Fluency/</i> kelancaran		<i>Flexibility/</i> keluwesan		<i>Originality/</i> keaslian		<i>Elaboration/</i> keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√		√		√		√		4
6.	Znd	√		√		√		√		4
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√	√		3
9.	Alv	√		√			√		√	2
10.	Glg	√		√		√			√	3
11.	Aby	√		√		√		√		4
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√		√			√		√	2
15.	Gto	√		√		√		√		4
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√		√		√			√	3
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√		√		√		4
20.	Stn	√		√		√		√		4

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Jumat, 21 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		Fluency/ kelancaran		Flexibility/ keluwesan		Originality/ keaslian		Elaboration/ keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√		√		√		√		4
6.	Znd	√		√		√		√		4
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√			√	√		3
9.	Alv	√		√			√		√	2
10.	Glg	√		√		√			√	3
11.	Aby	√		√		√		√		4
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√		√			√		√	2
15.	Gto	√		√		√		√		4
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√		√		√		√		4
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√		√		√		4
20.	Stn	√		√		√		√		4

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan IV
Kreativitas Anak Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan
Hari/Tanggal : Sabtu, 22 Juni 2013
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/ benda-benda di sekitar kita

No	Nama Anak	Kreativitas Anak								Total Skor
		Fluency/ kelancaran		Flexibility/ keluwesan		Originality/ keaslian		Elaboration/ keterperincian		
		1	0	1	0	1	0	1	0	
1.	Rdw	√		√		√		√		4
2.	Rno	√		√		√		√		4
3.	Gta	√		√		√		√		4
4.	Kvn	√		√		√		√		4
5.	Rsi	√		√		√		√		4
6.	Znd	√		√		√		√		4
7.	Nrv	√		√		√		√		4
8.	Ndy	√		√		√		√		4
9.	Alv	√		√			√		√	2
10.	Glg	√		√		√			√	3
11.	Aby	√		√		√		√		4
12.	Rsy	√			√		√		√	1
13.	Fbi	√		√		√		√		4
14.	Ish	√		√		√			√	3
15.	Gto	√		√		√		√		4
16.	Mrs	√		√				√		4
17.	Vns	√		√		√		√		4
18.	Evn	√		√		√		√		4
19.	Ypt	√		√		√		√		4
20.	Stn	√		√		√		√		4

LAMPIRAN 5

Rangkuman Penelitian

Lampiran 3. Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak

No	Kode Anak	Kemampuan Awal			Siklus I Pertemuan ke-						Siklus II Pertemuan ke-					
		I	%	Kriteria	I	II	III	IV	%	Kriteria	I	II	III	IV	%	Kriteria
1	Rdw	4	100 %	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
2	Rno	3	75%	Cukup tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
3	Gta	2	50%	Kurang	3	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
4	Kvn	4	100 %	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
5	Rsi	1	25%	Rendah	1	1	3	3	75%	Cukup tinggi	3	4	4	4	100%	Tinggi
6	Znd	2	50 %	Kurang	2	3	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
7	Nrv	4	100 %	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
8	Ndy	2	50%	Kurang	2	2	3	3	75%	Cukup Tinggi	3	3	3	4	100%	Tinggi
9	Alv	1	25%	Rendah	1	1	1	1	25%	Rendah	1	2	2	2	50%	Kurang
10	Glg	2	50%	Kurang	2	2	3	3	75%	Cukup Tinggi	3	3	3	3	75%	Cukup Tinggi
11	Aby	3	75%	Cukup tinggi	3	3	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
12	Rsy	1	25%	Rendah	1	1	1	1	25%	Rendah	1	1	1	1	25%	Rendah
13	Fbi	4	100 %	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
14	Ish	1	25%	Rendah	1	1	1	1	25%	Rendah	2	2	2	3	75%	Cukup Tinggi
15	Gto	3	75%	Cukup tinggi	3	3	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
16	Mrs	2	50%	Kurang	3	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
17	Vns	1	25%	Rendah	1	1	3	3	75%	Cukup Tinggi	3	3	4	4	100%	Tinggi
18	Evn	4	100 %	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
19	Ypt	1	25%	Rendah	2	3	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi
20	Stn	2	50%	Kurang	2	3	4	4	100%	Tinggi	4	4	4	4	100%	Tinggi

LAMPIRAN 6

**Foto Kegiatan Bermain Mencipta Dari
Bentuk Geometri**

FOTO KEGIATAN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI



Alat dan bahan dalam kegiatan mencipta



Anak-anak asyik dalam kegiatan mencipta



Guru berkeliling mengamati dan memberi motivasi anak



Anak memperlihatkan hasil karya dan mengkomunikasikan di depan kelas

Hasil karya anak

